DICAS DE MESTRE
O que é fazer o bem?

GABINETE DE SALADINO
O terror dos filmes cthulhianos

BRIGADA LIGEIRA
Metropolitana, a capital sombria de Tarso

TOMB RAIDER
A volta de Lara Croft

QUADRINHOS
Toda a malandragem de *Zikas*!

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 129

TOOLBOX
CRIE SEU PRÓPRIO IMPÉRIO

GAZETA DO REINADO
ESQUENTA A GUERRA EM ARTON

RESENHAS
RAIO NEGRO • WARHAMMER • PANTERA NEGRA

Os segredos e a força do Pantera Negra em uma adaptação superpoderosa!

WAKANDA PARA SEMPRE

DICAS DE MESTRE
O que é fazer o bem?

GABINETE DE SALADINO
O terror dos filmes cthulhianos

PANTERA NEGRA
Wakanda para sempre!

TOMB RAIDER
A volta de Lara Croft

QUADRINHOS
Toda a malandragem de *Zikas*!

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 129

TOOLBOX
CRIE SEU PRÓPRIO IMPÉRIO

GAZETA DO REINADO
ESQUENTA A GUERRA EM ARTON

RESENHAS
RAIO NEGRO • WARHAMMER • PANTERA NEGRA

METROPOLITANA

Embrenhe-se pelos becos esfumaçados da capital mais sombria de *Brigada Ligeira Estelar*

CARÁTER

Eu não gosto de personagens estáticos.

Quem assiste a Guilda do Macaco sabe que eu não sou necessariamente um bom ator (a maioria dos jogadores de RPG não é — e isso não é problema nenhum), mas gosto de interpretar.

Numa campanha longa, leva um tempo para que o personagem cresça e se torne parte de você. É difícil tomar para si as características que o tornam diferente do resto do grupo que o acompanha.

Nargom é um pirata, claro, mas nunca me pareceu um pirata normal, padrão, cliché. Ou talvez até tenha começado assim na minha cabeça. Mas a verdade é que ele tem uma origem não ortodoxa (foi criado por um capitão, adotado, depois ficou órfão e foi atirado ao mar, até encontrar seus atuais parceiros). Nargom, embora tenha em si a alma do que poderíamos chamar de um criminoso, viu injustiças demais acontecendo ao seu redor. E isso vem ocasionando uma mudança.

Independente de seus crimes pregressos, Nargom, quer admita, quer não, vem agindo em prol do povo de Svallas, mesmo que seja de seu modo brusco, cru, quase inocente. De repente os discursos longos de Lothar sobre o Deus da Justiça fazem um pouco mais de sentido. E talvez Nargom passe a levar esse aspecto mais a sério — do seu próprio jeito.

Mudanças profundas, não aquela *Enganaçãozinha* nossa de cada dia, na índole de um personagem são legais, mas assim como na vida real, precisam ser sinceras. Mudar para se aproveitar de uma situação, para conseguir alguma grande vantagem, para passar a perna, é — de novo, como na vida real — canalhice, safadeza, maucaratismo. E pode ser recebido por seu grupo como tal.

Se uma oportunidade surgir para que uma mudança de caráter ocorra de forma natural e honesta, abrace-a. Pode ser uma grande oportunidade de interpretação e revitalização de um personagem querido.Se ela não acontecer, tudo bem. Melhor estagnar do que ser escroto.

Afinal, a gente bem sabe: certas pessoas não mudam.

J.M. TREVISAN

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Alexandre "Lancaster" Soares, Álvaro Freitas, Davide Di Benedetto, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Paola Lima Siviero, Pedro Coimbra, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni, Samuel Marcelino, Talles Rodrigues

Quadrinho: Alessio Esteves, Raphael Fernandes e Silveira Jr.

Fundo de tela: Will Walber e Alyne Leonel

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Leonel Caldela e Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Goblin de ouro? É um monstro novo?

6 Pergaminhos dos Leitores
Neko-Paladina e suas caixas de papelão.

10 Resenhas
Raio Negro, Warhammer, Pantera Negra

14 Dicas de Mestre
Uma coluna do Bem.

20 Metropolitana
Uma capital de fumaça e poluição para *Brigada Ligeira Estelar.*

28 Toolbox
Novas sociedades para seu livro e sua campanha.

34 Gazeta do Reinado
Guerra em Arton nesta edição especial dupla!

38 Caverna do Saber
Revisando as perícias de *Tormenta RPG.*

52 Conto
Conjurações e Terra Seca, por Paola Lima Siviero.

64 Gabinete de Saladino
Espalhando seus tentáculos pelo cinema.

68 Encontro Aleatório
O Senhor Bola de Fogo do RPG!

72 Pantera Negra
Adaptação multissistema para o herói rei!

88 Diversão Offline
Cobertura e fotos do evento de jogos.

92 Pequenas Aventuras
Desta vez, super-heróis!

94 Chefe de Fase / Tesouros Ancestrais
Nesta coluna dupla Chefe de Fase/Tesouros Ancestrais, Lara Croft para multissistema!

98 Quadrinhos
Um bar chumbrega, um crime misterioso...

102 Amigos de Klunc
Um agradecimento a quem se esforça pelo RPG!

A CAPA

Versátil, nosso artista da capa este mês tem traço de veterano: **Will Walber** capturou com maestria singular o ar urbano de Metropolitana, capital de Tarso, cheia de oportunidades, perigos e opressão.

De quebra, as cores certeiras são de **Alyne Leonel**, velha conhecida dos leitores de *Ledd*: é ela quem cuida das cores dos volumes impressos.

Notícias do Bardo

Edição nova de jogo velho, capoeira e goblins de ouro!

UM NOVO CAMINHO

Em 2008, a equipe da Paizo, editora norte-americana de RPG, que na época editava a tradicional revista *Dragon Magazine*, se encontrava em apuros. Já famosa por seus *adventure paths*, campanhas prontas publicadas em fascículos, a editora corria o risco de ficar sem um sistema para o qual escrever suas aventuras.

Era a chegada da quarta edição de D&D e de sua licença draconiana, muito mais restritiva que a OGL. Assim, decidiram criar um. E surgiu *Pathfinder*.

Desde o lançamento de *Pathfinder Unchained*, em 2015, corriam rumores de uma segunda edição. Ao longo dos anos, experimentos apareciam aqui e ali, na forma de mecânicas ousadas e mudanças de *layout*. O próprio *Starfinder* (a ser lançado em português ainda esse ano pela Devir), usa uma versão mais elegante das regras do irmão mais velho.

Mas os anos de especulação acabaram e o que alguns de nós aqui na redação achavam impossível, aconteceu: Foi anunciada oficialmente a segunda edição de *Pathfinder*. O sistema incluirá as mudanças aplicadas em *Starfinder* e algumas outras que a Paizo está guardando como surpresa.

Da mesma forma que a primeira edição, a nova versão será lançada primeiro em playtest aberto. A previsão é para agosto, mas você já pode saber mais lendo o **FAQ oficial** (em inglês).

Besouro, cordão de ouro

Áureos é um RPG de **Reynaldo "Ooze" Cruz**. Criado em 2013, foi o vencedor do concurso Faça Você Mesmo do coletivo Secular.

É um jogo de luta e libertação, que coloca os jogadores no papel dos áureos do título, ex-escravos que recebem as bençãos dos orixás para libertar seu povo das amarras da escravidão.

Ambientado numa versão fantástica do Brasil colonial, *Áureos* emprega um sistema que faz com que os próprios dados também joguem capoeira.

Descubra mais sobre Áureos no **Catarse**, onde ele se encontra em financiamento coletivo.

Fabricando jogos

A Fábrica Editora não teve estande no Diversão Offline de São Paulo, mas entrou no clima de evento e anunciou três jogos de RPG que pretende trazer para o Brasil.

O primeiro deles é *The Black Monk*. Parte do sistema Praxis, de **Jim Pinto**, é um RPG narrativo com mecânica fluida que faz parte de uma série de cinco jogos ambientados em um mundo de fantasia estranho. Nele, o tempo não significa nada. As pessoas trabalham pesado e acabam sendo visitadas uma vez por ano pelo mistérioso Monge Negro. O que acontece depois é um enigma.

O segundo é *The Indie Hack*, um RPG minimalista de fantasia, aplicando sensibilidades narrativistas ao aclamado *Black Hack* do movimento OSR. Se você não se lembra do movimento OSR, consulte a resenha de *DCC RPG* publicada na *DB127*. No *Indie Hack* você não coleciona XP, só cicatrizes.

O terceiro é *Awaken*. Nesse jogo sueco de fantasia sombria influenciado pelo folclore eslavo, as mitologias esquecidas ressurgem como vasalli, humanos tão poderosos que são capazes de mudar o curso da história. Somente eles podem salvar esse mundo da guerra e da destruição. Isto é, se conseguirem evitar serem corrompidos pelo poder.

Nenhuma data de lançamento foi anunciada. Saiba mais detalhes na **página da Fábrica**.

Goblins que valem ouro!

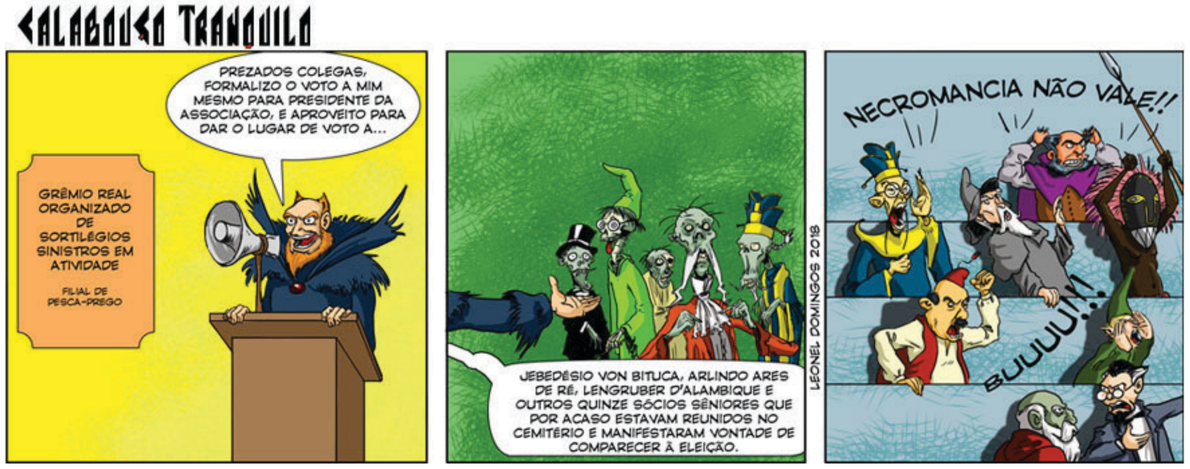
Você vai conferir a matéria completa do Diversão Offline em São Paulo mais a frente, mas a gente não queria perder a chance de celebrar!

Tormenta RPG foi escolhido o **RPG Nacional Favorito** e **Leonel Caldela**, o **Autor Favorito** no *Goblin de Ouro*, premiação que ocorreu durante o evento! A importância é ainda maior porque a escolha foi feita por júri popular.

Por isso, a equipe da *Dragão* e o Quinteto Tormenta fazem questão de deixar nosso muito obrigado!

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Honoráveis saudações, honrados apoiadores da nova *Dragão Brasil*! Aqui fala o Paladino, encarregado de responder suas dúvidas, elogios e críticas. Mas vejam só, parece que *Império de Jade* está mesmo chegando! Uma pena que, com tantos paladinos, não temos nenhum que daria um bom personagem de Tamu-ra. Nenhum samurai, nenhum ninja, nenhum...

— NYAH! Paladino!!! Então você esqueceu de mim?!

— Hã... para ser sincero, esqueci mesmo. Quem é você?

— PALADINO!!! Não está mesmo me reconhecendo?

— Hum... você usa quimono e tem orelhas de gato. Tem certeza que não é alguma personagem de 3D&T?

— Eu sou a NEKO-PALADINA! NYAH!

— Ah, tá! Você apareceu na *Dragon-Slayer*. Pelos deuses, aqueles foram mesmo tempos estranhos...

— Eu sou a coisa mais PARECIDA com uma personagem de *Império de Jade* por aqui. Então faço questão de aparecer nos Pergaminhos hoje.

— (Mas você é tão chatinha de desenhar...)

— NYAH?! NANI?!

"Arton Padrão"

Saudações, Paladino. Em **Tormenta RPG** *existe uma questão que me faz ficar acordado noites a fio.*

É dito no Manual Básico que Paladinos podem apenas ser de tendência Leal e Bondosa. Entretanto, o suplemento **Manual do Devoto** *oferece uma regra opcional para paladinos Neutros ou Caóticos (ambos Bondosos). O que me deixa deveras feliz, porque não me agrada pensar que somos limitados ao padrão estabelecido pelos que vieram antes.*

Apesar disto, o próprio texto diz que na Arton "padrão" não existem Paladinos que não sejam Leais — e isso é algo que particularmente me deixa incomodado por diversos motivos, dentre eles a existência real de Paladinos não Leais no cenário. No final do próprio Manual nos é apresentado um Paladino Caótico, Therion. E no posterior Mundos dos Deuses, o mundo de Odisséia (o plano de mamãe) inclui uma Paladina não Leal, Mara Thranforus.

E claro, eu próprio este que vos fala não sou muito ligado a pensamentos tão ultrapassados. A questão que me tira o sono é; nós, não-Leais, existimos ou não?

Hoenheinn Mitternach,
Paladino de Valkaria em negação que ele próprio talvez não exista

Não há motivo para perder o sono, nobre Hoenheinn. Porque a única resposta para seu dilema é aquela que você preferir. Ou melhor, aquela que o mestre decidir.

O *Manual do Devoto* explica que não existem paladinos não-Leais na Arton padrão — mas também não existe uma "Arton padrão". Existe o material oficial, em livros em revistas, disponível para que cada mestre decida incluir em seu mundo ou não. Como já dito, paladinos não-Leais são uma regra opcional, são uma opção a ser escolhida. Se o mestre decide que Arton tem apenas paladinos Leais e Bondosos, então assim será. Um jogador não precisa de autorização especial para um paladino Leal e Bondoso, mas certamente precisa para um Neutro ou Caótico.

Uma menção a um personagem que usa regras variantes, mesmo em livros oficiais, não significa que aquela opção se tornou "padrão". Therion e Mara só existem caso o mestre assim decida. E mesmo que existam, ainda assim, paladinos não-Leais podem não estar disponíveis para jogadores.

Absolutamente NADA que esteja nos manuais de raças e classes é obrigatório, ou padrão; são apenas novas opções, novas ideias para jogadores e mestres. Elas existem na Arton padrão? Só o mestre pode responder. Em *Tormenta RPG* — aliás, em *qualquer* RPG —, o mundo é como você decide.

— EXCETO que você não decide se Arton tem meninas-gato nekomimi fofinhas! Elas existem e fim de papo! NYAH!

— Você já fazia esse "NYAH!" chato e estridente, ou inventou isso agora?

Regra da Casa

Pela house rule, talentos regionais podem ser obtidos gratuitamente no nível 1, certo? O mesmo vale para talentos raciais e ambientais? Fica a critério do mestre, ou seguimos a regra padrão de talentos ganhados por nível?

andre8206, Nova Iguaçu/RJ

Veja bem, André. Uma "house rule" é uma regra não-oficial, adotada por decisão de cada grupo ou mestre. Em *Tormenta RPG*, você não recebe talentos regionais (descritos na caixa ***Mundo de Arton***) grátis no 1º nível — é uma regra antiga. Da mesma forma, também não recebe talentos raciais ou ambientais (do ***Manual das Raças***). Assim, a única resposta correta é que fica a critério do mestre.

— Eu QUERO talentos raciais de graça! Quero poder me transformar em gatinha de verdade. Não, espera, eu já consigo fazer isso! NYAH!

— Não vá me dizer que você saiu de um daqueles Cat Cafes no Japão!

Bichos, Bichos!

1) *O talento* Acerto Crítico Aprimorado *e o poder* afiado *para armas mágicas podem ser cumulativos?*

2) *Um cavalo normal, ele sempre fugirá em combates, ou terei que fazer testes de cavalgar para manter o controle da montaria? Isso também se aplica ao cavalo de guerra? Gostaria de saber mais a diferença entre eles.*

3) *Um cão de guarda pode ser treinado? Os benefícios podem ser cumulativos?*

4) *Trobos podem ser usados como montaria? Em combate eles também se assustam, como o cavalo comum?*

5) *Eu gostaria de reunir um cavalo de montaria, um cão de guarda e um trobo para carga. Como calcular o preço de armaduras para esses animais?*

6) *Como é o processo seletivo para publicar contos na DB? Gostaria de tentar.*

André Luis

1) Não. Como diz a descrição do talento, seu efeito não se acumula com qualquer outro que dobre a margem de ameaça. Uma vez que uma arma mágica *afiada* tem exatamente essa habilidade, os dois não acumulam.

2) A diferença é exatamente essa. Em situações de perigo, um cavalo comum se assusta facilmente. Ele fica agitado e pode empinar, derrubando o cavaleiro; evitar isso existe um teste de Cavalgar (CD 20) a cada rodada. Cavalos de guerra são bem mais caros, mas também treinados para manter a calma em combate, não exigindo esse teste.

3) Sim, você pode ensinar truques a um cão de guarda com a perícia Adestrar Animais. Cães são animais com Inteligência 2, então podem aprender até 6 truques. Veja também a Dragão Brasil 127, com regras mais completas para encontrar, domesticar e treinar animais.

4) Trobos podem ser cavalgados mas, como os cavalos comuns, são dóceis e assustadiços em combate — também exigindo testes de Cavalgar para manter o controle. Trobos treinados para combate são raros, e custam o mesmo que um cavalo de guerra.

5) Escolha o tipo de armadura entre aquelas existentes para humanos. Multiplique o preço x2 para um animal Médio (cão de guarda) ou x4 para um animal Grande (cavalo, trobo). Assim, uma cota de malha para um cão custa 300 TO, enquanto uma armadura completa para um cavalo ou trobo custa altíssimos 6.000 TO.

6) Excelente! Envie seu conto para o e-mail da Jambô, em **editora@jamboeditora.com.br**. Boa sorte!

— NYAH! Mas gatos são bichos Pequenos! Quanto custa uma armadura para um gato?

— Está brincando? QUEM tentaria vestir uma armadura em um gato? Vocês nem aceitam usar coleira!

— NYAH! Isso é verdade!

Guilda do Macaco

Venho declarar minha apreciação e devoção ao grande evento RPGista que é a Guilda do Macaco! Que privilégio, ver os próprios autores de Tormenta jogando no mundo que criaram!

Estou acompanhando as aventuras do cavaleiro Lothar, do pirata Nargon, do bardo Kadeen e do bárbaro Klunc. Mas agora que o elfo Calamis se foi, vocês pretendem aceitar algum novo membro? Existe alguma chance de que um simples leitor possa jogar com vocês?

Barão Barolich, Santo André/SP

A Guilda do Macaco é a campanha online oficial com os autores de T*ormenta RPG*. Vocês podem acompanhar ao vivo, no **canal da Dragão Brasil** no *Twitch*; ou rever depois no **canal da Jambô** no *Youtube*.

Sua ideia sobre a participação de um leitor é muito interessante! Vamos pensar em alguma coisa!

— NYAH! Eu! Eu! Deixa eu!

— Hum... hoje não.

LENDAS LENDÁRIAS

Fuga Elegante

Nos anos 2000 eu mestrava uma aventura de Vampiro: a Máscara*, que se passava aqui mesmo na nossa cidade em Ponta Grossa. O objetivo de dois vampiros era ir ao parque de Vila Velha investigar relatos estranhos.*

Chegando lá, dão de cara com uma tribo Garou e acabam descobertos. Iniciam uma fuga com os lobisomens em seu encalço. O detalhe é que já estava quase amanhecendo!

Com muito custo, conseguem chegar à rodovia com os Garou se aproximando e o sol quase nascendo. Eles observam uma BMW vindo e começam a discutir:

— Ferrou! O que vamos fazer? Temos que enfrentar os lobisomens.

Nisso a BMW passa e vai embora enquanto eles discutem. Agora se aproxima um Gol.

— Já sei, vamos nos enterrar aqui para nos proteger do sol.

— De que adianta? Os lobisomens estão quase aqui, vão desenterrar a gente e matar!

Indignado, descrevo que o Gol foi embora, e agora vem uma velha Brasília amarela.

— Ótimo! Vamos roubar a Brasília e fugir com ela.

Os dois finalmente *roubam o carro, mas são percebidos pela polícia rodoviária e começa uma perseguição — os dois milagrosamente rolando todos os resultados de que precisavam para fugir. E assim, dois vampiros fogem em uma Brasília caindo aos pedaços, trocando tiros com a polícia e conseguindo escapar.*

Moises Silveira

Aquele

Depois de resistir a crítico e mais um monte de porrada, meu bárbaro de nível 2 estava com 6 PVs e muitas flechas cravadas no corpo.

Corri na direção do elfo negro que me atacava. Ainda vieram duas flechas na minha direção — uma meu pelego protegeu, a outra cravou no meu peito. Levantei meu poderoso martelo de guerra e perguntei:

— Conhece o Marcelo?

O mestre confuso.

— Que Marcelo?

— AQUELE QUE TE BATE COM O MARTEEELO!!!

Rolei o Ataque Poderoso com duas mãos para 1d20+12... e consegui um incrível 2 no dado.

GASTEI MEU MELHOR ROLEPLAY PRA NADA!!!

Bogu, Bárbaro que quando crescer quer ser como o Klunc

Mas Passa Bem

O grupo de aventureiros estava investigando os rastros de guerreiros homens-lagartos que haviam atacado um vilarejo de onde os personagens haviam partido algumas horas antes. Eles atravessavam um profundo pântano no coração de Sambúrdia, quando finalmente encontram o fim do rastro em um largo rio. Há uma ilha fluvial rochosa estranha bem no meio do afluente, com uma grande rocha de calcário e uma caverna.

O mestre descreve o seguinte:

— Vocês avistam essa caverna escura na ilha. Existem estacas de cada lado da entrada, com carcaças de animais mortos. E no alto da entrada, reconhecem o corpo carbonizado de uma elfa.

O jogador do bárbaro pergunta:

— Tá, mas ela está viva ou não?!

Jean Rodrigo "Dice Master"

• • • • • • • • • • •

"Não, na verdade o personagem principal é ele, eu sou só um seguidor que cura e dá banho!"

— Druida que tem um tiranossauro como companheiro animal.

Daeren Wranzumin, druida de Allihanna

• • • • • • • • • • •

WARHAMMER 40K

Em *First Strike* você aprende que, no futuro, o negócio é guerra

Talvez você não saiba. Talvez você só tenha ouvido falar vagamente. Ou talvez você tenha começado a se embrenhar nesse meio recentemente. A verdade, porém, é que pelo menos aqui no Brasil, *Warhammer 40K*, primo de *Warhammer Fantasy*, é bem menos conhecido do que deveria.

Criada pela empresa inglesa Games Workshop, *40K* é uma franquia enorme, principalmente na Europa. Sua história complexa envolve super soldados, orcs futuristas, elfos do espaço, robôs esqueletos, alienígenas sanguinários e invasões interdimensionais. Embora tudo isso esteja espalhado em games (já jogou *Dawn of War* ou *Space Marine*?), quadrinhos, romances e jogos de tabuleiro, *40K* é essencialmente um *wargame* (dois ou mais exércitos de miniaturas se enfrentam em batalhars variadas, com objetivos variados). E como todo wargame até recentemente, a porta de entrada era, digamos, difícil.

Serm representantes no Brasil, a importação tinha custo quase proibitivo e a linha tinha tantos produtos que era quase impossível saber por onde começar.

First Strike foi uma das soluções encontradas para solucionar este problema. A caixa faz parte da oitava edição do sistema de jogo, lançado no ano passado com regras mais enxutas, e contém duas facções:

Space Marines. supersoldados aperfeiçoados por engenharia genética, desenvolvido por milênios, com o intuito de propagar a verdade do Imperador e a supremacia da raça humana.

Death Guard. Space Marines traidores, corrompidos pelas forças do Caos, especificamente o deus Nurgle. Seu objetivo é espalhar podridão, doença e morte para honrar seu patrono.

No total são 15 miniaturas (6 Space Marines e 9 Death Guard) que precisam ser montadas (mas não se assuste: neste caso o sistema é simplificado, de encaixe, e requer pouco tempo). A pintura é opcional: os exércitos já vêm em cores diferentes, facilitando a distinção entre um e outro. Também na caixa há um resumo das regras, missões demo, fichas das unidades, régua para medir a distância dos movimentos, um poster que pode ser usado como dois mapas (um de cada lado) e a própria caixa, que serve como parte do cenário.

No fim, *First Strike* funciona perfeitamente como uma porta de entrada para um hobby muitas vezes complexo, mas gratificante, com preço acessível e regras claras.

Some-se a isso o fato de termos uma distribuidora preocupada em disseminar o jogo com lojas parceiras e eventos oficiais, podemos dizer que não há melhor momento para conhecer *Warhammer 40K*.

Para saber mais e acompanhar os lançamentos, visite **a página da Games Workshop Brasil no Facebook**.

J.M. TREVISAN

RAIO NEGRO

A triunfal volta do super-herói de Freeland

Jefferson Pierce, diretor da escola de ensino Garfield High vê o aumento do crime dos últimos anos afetar cada vez mais os seus aluno.

Quando a onda de violência chega até sua próprias filhas, ele é forçado a voltar a usar seus poderes elétricos como Raio Negro, o vigilante meta-humano que, vinte anos atrás, protegia as ruas do bairro de Freeland.

Essa é a premissa básica de *Raio Negro* (*Black Lightning*, 2018), produção da CW adaptando o personagem da DC Comics pela primeira vez em uma série com atores.

Raio Negro é o segundo herói negro da DC Comics (o primeiro foi o Lanterna Verde John Stewart), criado em 1977 por **Tony Isabella** e **Trevor Von Eeden**. Passando por várias mudanças e fases diferentes, Raio Negro chegou a ser convidado pra participar da Liga da Justiça (e recusou) e foi um dos integrantes fundadores do grupo os Renegados (The Outsiders). Na animação SuperAmigos, o personagem Vulcão Negro (Black Vulcan) foi baseado nele, que não podia ser usado diretamente por conta de uma disputa de direitos autorais.

O protagonista, interpretado por **Cress Williams**, tem uma família, uma carreira de sucesso como diretor de escola, motivos sérios para ter deixado de atuar como super-herói, consequências para sua vida pessoal e uma história pessoal interessante mostrada de forma gradual e com ótimos diálogos.

Williams ainda é o segundo ator mais velho (47 anos) a interpretar um super-herói protagonista (o primeiro é **Ron Pearlman**, em *Hellboy*, aos 50 anos), o que dá mais força e peso para a narrativa, pois o espectador consegue acreditar que ele realmente passou por tudo que é dito na série. Seu relacionamento com as filhas e a ex-esposa também é bem mostrado, de forma interessante e cativante. Todo o núcleo de atores e atrizes da família de Pierce é carismático, incluindo o amigo Gambi (o ator veterano **James Remar**, que ironicamente já interpretou Rayden, o deus do trovão em *Mortal Kombat — A Aniquilação*).

Um destaque merecido vai para o vilão Tobias Whale, interpretado pelo rapper **Marvin 'Krondon' Jones III**, numa atuação que ao mesmo tempo é odiável e cativante. Um vilão maligno ao extremo, por opção e com motivações sólidas e definidas, ainda que pouco tenha sido dito de sua origem.

A seleção musical é excelente e ambienta a região fictícia de Freeland com perfeição, mostrando a cultura e estilo do local com maestria. É muito fácil imaginar que o bairro existe, e que não fica tão longe assim.

Raio Negro não se passa no mesmo universo que *Arrow* , *Flash* e *Supergirl*, o que dá algumas liberdades criativas para a equipe de produção. Até o momento, não foi citado nenhum outro elemento do universo DC, mas isso não faz falta em momento algum, já que a história é escrita de forma bem contida e fechada.

E, na opinião pessoal deste resenhista, **Christine Adams**, que interpreta Lynn, a ex-esposa de Jefferson Pierce, seria uma excelente Tempestade (dos X-Men), já que a temática é relâmpagos...

ROGERIO SALADINO

PANTERA NEGRA

Wakanda eterna!

Levei um bom tempo para sentar e escrever essa resenha por alguns motivos grandes e outros pequenos. Os motivos pequenos: muito trabalho, livros para escrever, traduções, palestras, viagens e afins. Motivos grandes: o filme foi muito pessoal para mim e eu precisei me distanciar dele para poder ser crítico.

Como a maior parte das pessoas já sabe, *Pantera Negra* é um dos maiores filmes do ano — um sucesso de público e crítica, batendo um bilhão de dólares na bilheteria. O filme se junta aos maiores sucessos da Marvel – *Vingadores, Era de Ultron*, *Homem de Ferro 3* e *Guerra Civil*. Dirigido por **Ryan Coogler**, conseguiu o feito ao ser duas coisas ao mesmo tempo — um ótimo filme de super-heróis e uma coisa completamente diferente, que podemos ler em vários níveis, dependendo do ângulo que você escolher analisar essa obra com tintas afrofuturistas.

O Pantera Negra foi criado nos quadrinhos por **Stan Lee** e **Jack Kirby** em 1966. Ele era T'Challa, soberano de Wakanda, o país mais desenvolvido tecnologicamente do mundo, escondido por montanhas e florestas e a maior fonte do misterioso metal vibranium (o mesmo do escudo do Capitão América). As HQs mostravam um herói negro inteligente e honrado, e também mostrou uma África que nunca foi colonizada, que não teve sua identidade fragmentada e que se desenvolveu. Era um vislumbre do mundo que nunca foi.

A nova versão é, sem dúvida, um filme da Marvel: tem piadas, cenas de ação, explosões, grandes batalhas, frases memoráveis e a tradicional aparição de Stan Lee. Tudo lá. Funciona muito bem, tem cara, personalidade, sabe manter o ritmo e entrega tudo de forma simples e direta.

A direção de Crooger (que vem com dois bons filmes nas costas, o drama biográfico *Fruitvale Station*, e a sequência de Rocky Balboa, o filme *Creed*) é elegante e funcional.

As atuações estão perfeitas e todos os atores habitam seus personagens com vontade e animação. Todos os atores são peças perfeitas na grande máquina. **Chadwick Bosman** utiliza detalhes sutis para compor seu personagem dividido e ainda machucado pela morte do pai. **Danai Gurira**, como a general Okoye cria uma figura empática, forte e legal.

Não podemos minimizar a forma como as mulheres do filme são importantes, como elas agem em pé de igualdade com o herói — ele pode ser o rei, mas o seu reino não sobreviveria sem elas. Shuri roubou todas as cenas, se tornando uma das personagens mais queridas de todo mundo — especialmente se você gosta de tênis. E o mais legal de tudo foi olhar para o lado e ver as crianças animadas. Quantas fantasias de Pantera vamos ver nesse ano? Quantas Shuris?

Eu, que escrevo livros para crianças e adolescentes, não pude deixar de imaginar que aquela era a primeira vez que muitas delas viam um herói negro capaz de servir de inspiração. Um herói principal, em seu próprio filme, não um coadjuvante (Sam e Máquina de Guerra, eu gosto de vocês, mas...) — e estou falando de crianças, não dos adultos que conhecem o personagem obscuro X de uma HQ qualquer da década de 1900-e-alguma-coisa. Se você é negro deve se lembrar de como era querer ser o Superman e alguém dizer "Você não é branco" ou variantes disso (ou de não achar os personagens negros disponíveis tão legais, tipo... Cara, eu amo *One Piece*, mas não quero ser o Usopp, foi mal. O mesmo vale pra *Shaman King* e Chocolove).

E nem dá para falar do filme sem mencionar Killmonger, um dos melhores vilões do MCU até agora – talvez o melhor. O que faz de Killmonger, na interpretação de **Michael B. Jordan**, tão verossímil é o fato de que é possível compreender de onde vem toda a sua tristeza, raiva e confusão. Ele é um cara preso num não-lugar — saiu de Wakanda, mas não é realmente de lá, ao mesmo tempo em que estava nos EUA e tinha esse não-pertencimento por causa do racismo, das cicatrizes da escravidão e da segregação.

É impossível olhar para Killmonger e não entender que é a mesma raiva que corria nas letras de **Tupac Shakur**, no discurso de **Malcom X** (que colocou esse X no nome para não ter seu "nome de escravo"), na indignação de **Kendrick Lamar**. E acho que é até interessante o fato de que o filme precisou colocar atitudes extremamente violentas no personagem (queimar plantas, matar uma de suas guerreiras, matar a namorada) para que ele fosse o vilão, caso contrário seria muito fácil entender suas motivações, sua raiva. Seus métodos estavam errados, mas vinham de um lugar real. Imagine só, você descobre que existe uma forma de ajudar o seu povo, ajudar quem sempre esteve por baixo, aqueles que foram esquecidos, linchados, enforcados, estuprados e assassinados. Quantos não teriam o mesmo pensamento que Erik?

O filme acerta em cheio na criação de mundo, nos pequenos detalhes e nos simbolismos — seja o início da história em Oakland (berço dos Panteras Negras, cidade do diretor e um dos lugares mais conturbados dos EUA), o pôster do Public Enemy na casa do jovem Killmonger, as cores do pan-africanismo nas roupas de T'Challa, Okoye e Nakia durante a cena na Coréia do Sul ou a mescla de ancestralidade e futuro em todo o design, roteiro e direção.

Eu amo moda, então fiquei maravilhado de ver o trabalho de **Ruth E. Carter**, figurinista. É muito interessante como Wakanda tem de tudo — é possível ver o *hipster*, o homem de negócios, trajes formais. São tantas cores, formas e técnicas, que você precisa ver o filme mais de uma vez para pegar tudo.

A trilha sonora é um show a parte. É muito legal a forma como o compositor **Ludwig Göransson** consegue pegar elementos tipicamente africanos, instrumentais e vocais, para criar uma atmosfera sem correr o risco de soar exagerado. Assim como as músicas da trilha sonora curada por Kendrick Lamar — em especial All The Star, com **SZA**, e Pray For Me, com **The Weeknd**. Tudo casou perfeitamente e fugiu da paleta meio sem gosto dos outros filmes da Marvel.

Eu, como negro, vi um filme com o qual me identifiquei de verdade. Embora outros heróis negros tivessem existido — *Blade* (de quando eu era criança), *Spawn* (era uma coisa mais adulta e um filme bem ruim), a animação do *Super-Choque* (um desenho bem legal) — esse foi o primeiro filme realmente grande, onde os heróis eram realmente grandes e com efeitos especiais gigantescos.

Durante duas horas vivi num mundo cheio de possibilidades, onde eu não seria estranho — ou seria o único negro, tipo em Hogwarts, sabe — e que respeitava uma cultura que no mundo real não é aceita. É um filme onde pessoas negras não são representadas apenas como criminosos, pobres, sem cultura e sem educação, mas como herdeiros de uma linhagem que construiu pirâmides, mapeou estrelas e levantou impérios.

Com tudo isso, a única coisa que posso dizer é: Wakanda eterna!

JIM ANOTSU

Shuri: a irmã mais nova que você queria ter

DICAS DE MESTRE

FAZER O BEM

Entre as boas ideias e sugestões fornecidas pelos assinantes da *Dragão Brasil*, em seu grupo exclusivo no Facebook, o Conselheiro-Mór Augusto Rodrigues pediu por um texto sobre como interpretar personagens Leais e Bondosos, sobretudo paladinos.

Ainda que não exatamente sobre a tendência LB, já falei sobre o tema algum tempo atrás, na revista *DragonSlayer* — a sucessora espiritual da DB. Uma vez que longos anos se passaram, resolvi revisitar e atualizar o texto original.

• • • • • • • • • • • •

"Eu me considero uma pessoa boa. Mesmo assim, em um torneio de artes marciais, se perceber que meu oponente está recorrendo a golpes baixos, é claro que vou revidar na mesma medida. Fazer ataques aos olhos, esse tipo de coisa."

Este é o trecho de uma carta publicada na revista *DragonSlayer 18*. Um leitor queixava-se sobre certos "golpes sujos", vistos no antigo acessório **Piratas & Pistoleiros** para **Tormenta RPG**, não serem admitidos para personagens de tendência bondosa. Coisas singelas como Cegar, Decapitar, Escudo Humano, Eviscerar, Fraturar, Torturar...

Como visto, o leitor argumenta que se o adversário recorre a golpes sujos, então você também é livre para fazê-lo e ainda se considerar "bondoso".

É um problema muito comum na mesa de jogo, quase qualquer mestre já teve que lidar com algo assim. O jogador constrói um personagem "bondoso" para ter acesso a certos poderes e habilidades (especialmente ser um paladino). Mas, em ação, não se comporta como tal. Durante o jogo, até esquecemos se tratar de um paladino.

Há mestres que aceitam essa conduta sem problemas — afinal, o próprio livro básico *Tormenta RPG* diz que as tendências são apenas guias gerais, não precisam ser obedecidas o tempo inteiro. Outros, pelo contrário, interpretam que os poderes do bem não são oferecidos àqueles que não praticam seus ideais.

Vale também uma explicação clara sobre "lutar sujo". Conforme as definições de *D&D* e *Tormenta*, trapacear em combate não é exatamente maligno — é apenas desonesto, desleal, típico de alguém com tendência caótica. No entanto, aquele grupo de talentos não trata de trapacear, mas sim causar ferimentos extremamente cruéis (até permanentes, ou mesmo fatais) a oponentes que poderiam ser derrotados de formas mais piedosas. Nenhum deles representa algo que uma pessoa bondosa faria sem remorso.

Alguns jogadores agem assim para tirar proveito máximo das regras. Outros, apenas não sabem como um personagem bondoso age. É normal. O bem e o mal nem sempre são claros. Uma atitude bem-intencionada pode resultar em desgraça, e um ato egoísta pode ajudar pessoas. Responder o que é bem, ou o mal, sempre esteve entre as questões mais difíceis na história da humanidade.

Afinal, o que é ser "bom"? Na vida real, muitos alegam ser "bons" apenas porque não praticam maldades. Exibem uma longa lista de pecados que nunca cometeram, como evidência de serem pessoas bondosas. Mas em Arton (e também na vida real), ser bom não envolve apenas evitar o mal. Envolve promover o bem, envolve toda uma série de atos e posturas. O bem não é algo passivo, não é apenas a ausência do mal; em *D&D* e *Tormenta*, isso é apenas ser neutro.

Explicar o bem não é fácil. Mas alguns atos podem, sem muita margem para dúvidas, ser classificados como atos de bondade. Se um personagem não os faz, se questiona os motivos para praticá-los, dificilmente será bondoso.

Altruísmo e Caridade

Para caçar um monstro e salvar uma vila, o típico grupo de aventureiros talvez exija pagamento — são profissionais, afinal de contas. Sem uma boa recompensa, talvez recusem correr o risco. Mas não um herói bondoso. Porque, para ele, ajudar pessoas em necessidade é uma atitude natural. Ele não precisa de um motivo; é apenas a coisa certa a fazer.

Cruzar os braços diante de alguém em necessidade não é um ato bondoso. Ajudar apenas aqueles que vão recompensá-lo não é bondade. A ideia de que os fracos e ineptos merecem seus problemas é um ponto de vista maligno; pessoas boas rejeitam essa atitude totalmente. Se alguém precisa de ajuda, você ajudará. Sem pedir ou esperar por recompensa.

Claro, ser bom não significa ser estúpido — você não acreditará em tudo que dizem, não pulará de cabeça em um covil de dragão, e nem atenderá imediatamente ao apelo de um notório vilão. Por outro lado, nas circunstâncias certas, você também não recusará nenhuma destas coisas. O herói bondoso investiga pedidos de ajuda, antes de atendê-los. Ele tenta descobrir sobre o dragão e seu poder, antes de

atacá-lo. E aquele vilão que pede ajuda, talvez esteja com problema reais e conheça a redenção quando receber socorro. Mas, se existe urgência e não há tempo para cautela ou investigação, o herói bondoso é impelido a agir, mesmo correndo riscos. Bondade também demanda coragem, bravura. Demanda altruísmo.

Caridade é outra forma de altruísmo. Dar comida aos famintos, teto aos desabrigados, agasalho aos desnudos. Pessoas boas tentam oferecer conforto material para aqueles em necessidade, especialmente aqueles privados de respeito e orgulho. Um aventureiro bondoso doará boa parte de seu tesouro pessoal para obras de caridade.

Sacrifício

Sacrifício é o irmão maior da caridade e altruísmo. É quando você não apenas ajuda alguém sem esperar recompensa, mas também corre riscos ou sofre prejuízos para fazê-lo.

Mais que ajudar outros, bondade também envolve sacrificar-se pelos outros. Salvar um comerciante de assaltantes goblins é altruísmo. Mas recusar a recompensa oferecida pelo comerciante, é sacrifício. Quando você doa um agasalho extra para um órfão, isso é caridade e altruísmo; quando você doa a própria roupa do corpo para esse órfão, passando frio até conseguir outra, isso é sacrifício.

Sacrificar-se é não apenas abrir mão de benefícios, mas até sofrer prejuízos, para ajudar outros. Heróis aventureiros arriscam a vida para matar monstros. Os bondosos fazem isso para proteger os fracos, enquanto os neutros e malignos fazem-no por fama, poder ou riqueza. Ser bondoso exige renúncia. Pessoas boas renunciam a prêmios ou recursos que outros aceitariam.

Isso inclui vantagens em combate. Um herói nobre *não* lutará de forma cruel apenas porque seu oponente fez o mesmo. Ele não recorrerá a uma arma ou tática mortal apenas porque, assim, a luta será mais fácil. "Os fins justificam os meios" alguém dirá; mas não alguém bondoso.

Clemência

Heróis combatem o mal. Destroem o mal. Portanto, pode ser tentador para qualquer herói bondoso simplesmente atacar e matar qualquer criatura detectada como maligna. Em um mundo infestado de monstros assassinos, pode parecer correto retribuir com o mesmo tratamento — sob pretexto de vingar suas vítimas, ou impedir que cometam mais crimes. Isso é errado.

Bondade requer clemência. Pessoas boas sempre aceitam a rendição de um inimigo — não importa quantas vezes ele fuja de seu cativeiro e volte a praticar o mal.

Heróis bondosos tratam seus prisioneiros com compaixão e até gentileza. Bondade exige respeito total pela vida, mesmo a vida de um inimigo. Por isso os super-heróis dos quadrinhos não matam seus respectivos vilões. Porque são bons.

"Eles são burros" alguém dirá; não alguém bondoso.

Sim, adversários ardilosos e sem honra aproveitam-se de heróis nobres, implorando clemência quando estão em desvantagem. Em histórias de heróis e vilões, acontece o tempo todo — o mal sempre "aproveita-se de minha nobreza". Mesmo sabendo disso, um personagem bom nunca recusa um pedido de rendição. Não há exceção para esta regra.

Cura

Cura é o irmão maior da clemência. É não apenas deixar que viva, mas fazer algo para evitar que morra.

Mágica ou mundana, a cura é normalmente associada ao bem. Bondade requer respeito pela vida, e não há forma mais clara de respeitar a vida que curar doenças, ferimentos e envenenamentos. Preservar a vida é ser bom. Pelo menos, na maior parte das vezes.

Personagens dedicados à cura são muitas vezes considerados bondosos — afinal, paladinos e clérigos de divindades bondosas podem curar com o toque. Mas nem todos aqueles que curam são bons; um vilão pode recorrer a magias de cura para manter-se vivo e atingir seus objetivos. Pode curar seus capangas enquanto estes causam sofrimento a outros. Como muitas coisas na vida, a cura também pode ser usada com propósitos malignos.

Um personagem bom pode recusar-se a curar um monstro ou vilão que, mais tarde, causará dor, medo e morte a outros? A única resposta verdadeira é *não*.

Negar cura, especialmente a quem pede, é um ato maligno. O monstro/vilão voltará a matar? Talvez. Nesse caso, o herói sofrerá por seu ato — não faltam exemplos na ficção e quadrinhos, não faltam ocasiões em que o Batman salva a vida do Coringa ou de algum outro malfeitor insano, vivendo com a culpa por suas futuras vítimas.

Ainda, existe uma chance de que curar esse monstro ou vilão talvez o traga mais perto da redenção, como veremos a seguir.

DICAS DE MESTRE

Perdão

O perdão é outro irmão maior da clemência. Perdoar é tratar com bondade alguém que tenha causado mal a você.

Perdão é o oposto da vingança, é desistir de qualquer desforra ou ressentimento. Um paladino, quando atacado, não usará seu poder de Destruir o Mal para imediatamente reduzir o adversário a patê — isto é, não fará isso *apenas* porque foi atacado. Enquanto houver essa opção, ele lutará defensivamente, recorrendo a táticas não letais. Vai respeitar a vida de seu oponente, não tomará sua vida em vão. Todo inimigo merece uma chance de perdão.

Perdão é um ato de fé. Perdoar é acreditar que mesmo o vilão mais maligno pode encontrar a redenção, pode arrepender-se de seus crimes e seguir o caminho do bem. Claro, não se trata de "perdoar e esquecer" o tempo todo — mesmo um personagem bom será cauteloso com relação a alguém que o tenha atacado.

Assim como a clemência, perdão deve ser oferecido àqueles que pedem, e também aqueles que parecem capazes de aceitar. O herói bondoso oferece uma oportunidade de rendição ao oponente caído, esperando não precisar desferir o golpe final. Na ocasião certa, perdão é algo mais poderoso que uma *vingadora sagrada*. Um inimigo que repensa seus atos é infinitamente mais valioso que um inimigo morto.

Sem perdão, não há redenção; se todos aqueles prejudicados pelo vilão respondem apenas com ódio, o vilão não tem escolha além de continuar sendo um vilão.

Redenção

Talvez a façanha mais difícil — e compensadora — para um personagem bom seja trazer uma criatura maligna para o lado do bem. Fazer com que um vilão veja os erros de suas atitudes, fazer com que fique sinceramente arrependido. Você não apenas estará evitando que ele faça novas vítimas, mas também salvando seu próprio inimigo da danação, e até conseguindo um aliado em potencial.

Conseguir esse feito incrível não é tarefa fácil, mas clemência e perdão são um bom começo; um vilão repetidamente poupado e perdoado poderá, aos poucos, questionar a razão dessas atitudes tão estranhas. Poderá sentir-se esquisito atacando alguém que sempre perdoa, alguém que não reage com ódio e vingança. Muitas pessoas tornam-se vilões porque foram tratadas com crueldade no passado; portanto, receber um tratamento bondoso pode ser o segredo para curar sua alma.

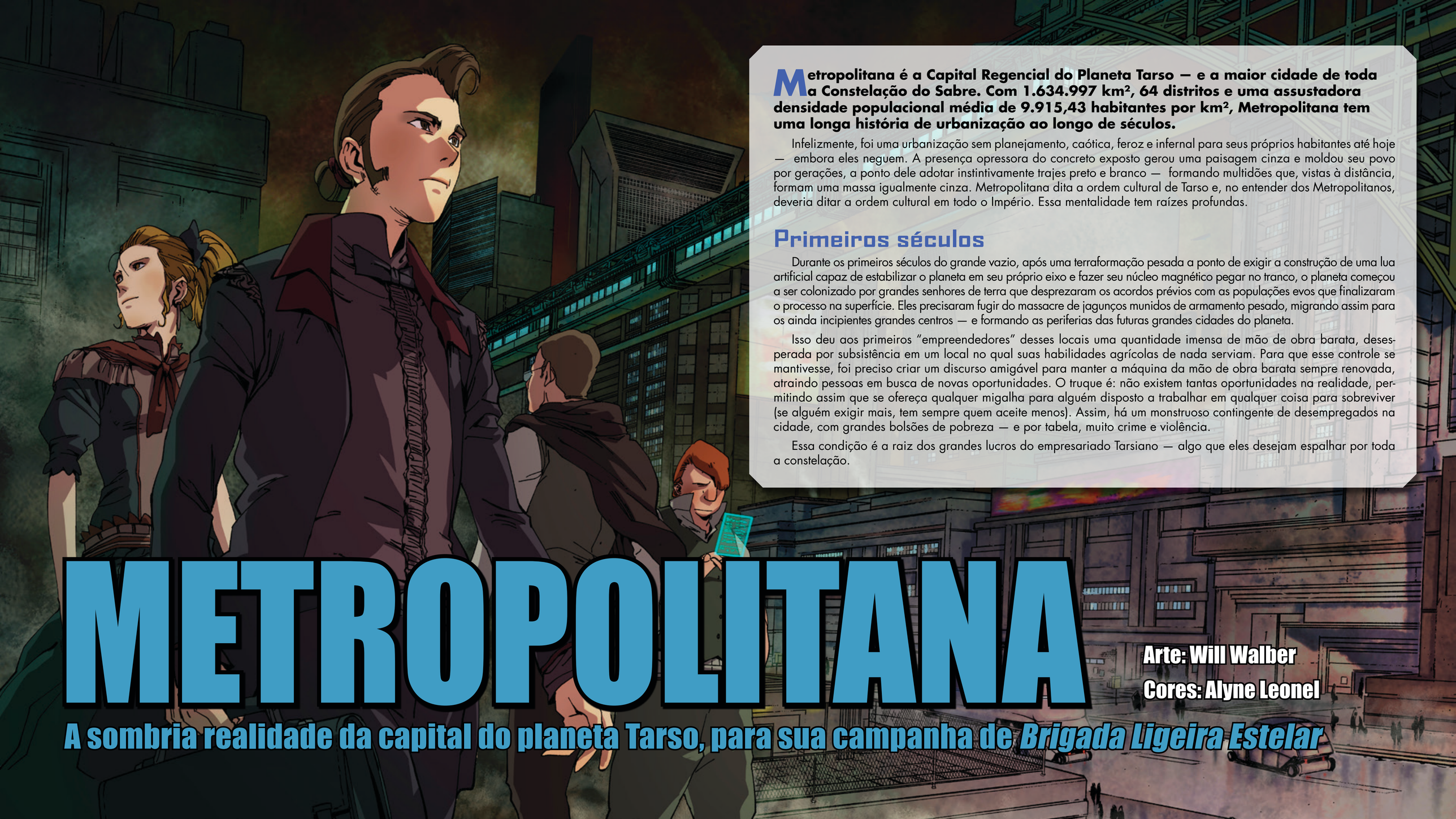
Quase ninguém está além da redenção. Dizemos "quase" porque, em mundos de fantasia, existem certos seres além da redenção, incapazes de aceitá-la. Diabos, demônios, deuses malignos e certos monstros (em *D&D*, criaturas de subtipo Mal; em *Tormenta*, criaturas de tipo espírito e tendência maligna) jamais podem ser convertidos. O mal é parte de sua natureza, não pode ser removido sem destruí-los. Apenas um tolo tentaria redimi-los.

Um tolo, ou alguém de incrível nobreza? Será realmente impossível redimir um demônio? Será que não vale a pena tentar?

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos



METROPOLITANA

A sombria realidade da capital do planeta Tarso, para sua campanha de *Brigada Ligeira Estelar*

Arte: Will Walber

Cores: Alyne Leonel

Metropolitana é a Capital Regencial do Planeta Tarso — e a maior cidade de toda a Constelação do Sabre. Com 1.634.997 km², 64 distritos e uma assustadora densidade populacional média de 9.915,43 habitantes por km², Metropolitana tem uma longa história de urbanização ao longo de séculos.

Infelizmente, foi uma urbanização sem planejamento, caótica, feroz e infernal para seus próprios habitantes até hoje — embora eles neguem. A presença opressora do concreto exposto gerou uma paisagem cinza e moldou seu povo por gerações, a ponto dele adotar instintivamente trajes preto e branco — formando multidões que, vistas à distância, formam uma massa igualmente cinza. Metropolitana dita a ordem cultural de Tarso e, no entender dos Metropolitanos, deveria ditar a ordem cultural em todo o Império. Essa mentalidade tem raízes profundas.

Primeiros séculos

Durante os primeiros séculos do grande vazio, após uma terraformação pesada a ponto de exigir a construção de uma lua artificial capaz de estabilizar o planeta em seu próprio eixo e fazer seu núcleo magnético pegar no tranco, o planeta começou a ser colonizado por grandes senhores de terra que desprezaram os acordos prévios com as populações evos que finalizaram o processo na superfície. Eles precisaram fugir do massacre de jagunços munidos de armamento pesado, migrando assim para os ainda incipientes grandes centros — e formando as periferias das futuras grandes cidades do planeta.

Isso deu aos primeiros "empreendedores" desses locais uma quantidade imensa de mão de obra barata, desesperada por subsistência em um local no qual suas habilidades agrícolas de nada serviam. Para que esse controle se mantivesse, foi preciso criar um discurso amigável para manter a máquina da mão de obra barata sempre renovada, atraindo pessoas em busca de novas oportunidades. O truque é: não existem tantas oportunidades na realidade, permitindo assim que se ofereça qualquer migalha para alguém disposto a trabalhar em qualquer coisa para sobreviver (se alguém exigir mais, tem sempre quem aceite menos). Assim, há um monstruoso contingente de desempregados na cidade, com grandes bolsões de pobreza — e por tabela, muito crime e violência.

Essa condição é a raiz dos grandes lucros do empresariado Tarsiano — algo que eles desejam espalhar por toda a constelação.

Malha Urbana

Tarso mergulhou na industrialização, mas seus grandes empresários eram mera extensão das elites agrárias que lotearam anteriormente o planeta. Por isso, preservaram uma feroz mentalidade de coronelato e sua polícia reflete isso: são jagunços de farda, brutais, arrogantes e prontos para quebrar a cara de quem não gostem.

Ao deixar a urbanização crescer de acordo com suas necessidades, a cidade se tornou um exemplo perfeito da ausência de planejamento. É uma maçaroca de veículos magnéticos, vistos como símbolo de status pela população a ponto de Metropolitana ser hostil à figura do pedestre. Não esperem que eles parem por você em caso de atropelamento.

Ambiente Urbano

A cultura do "cada um cuida de si" de Metropolitana levou a posturas públicas causadoras de desestabilização climática. A cidade é sujeita à variações intensas de temperatura no mesmo dia: a manhã pode exigir um aparato de inverno e ser seguida por um meio-dia tropical, para de noite tudo retornar ao frio intenso. Isso leva personagens não-tarsianos a ficarem mais expostos à doenças.

Além disso, os poluentes afetam o sistema respiratório (menos dos Evos, criados para aguentar coisa pior) e podem agravar esse quadro. Em termos de jogo:

Exposição prolongada a um frio intenso. Para cada 1 dia no caso do Metropolitano e 1dx10 minutos que um personagem de outras procedências passar exposto ao frio e sem proteção após uma mudança de clima, ele deve fazer um teste de Resistência (R) médio para os recém-chegados, fácil para quem vive lá. Falha significa que um vírus incubado despertou, e o personagem passará a sofrer os sintomas da doença.

Contato com pessoas contaminadas. Permanecer em um ambiente fechado com no mínimo uma pessoa contaminada requer um teste de R a cada 1 dia ou 1dx10 minutos para evitar pegar a doença. Coloque um redutor de -1 no teste para cada duas pessoas além da primeira presentes no mesmo ambiente — se houverem três pessoas gripadas, por exemplo, o teste é feito com –1; se forem cinco, –2; e daí por diante.

O personagem pode resistir ao resfriado o quanto puder passar sem falhar no teste. No entanto, mesmo que ele falhe e pegue uma gripe, não pare de rolar os dados: caso falhe uma segunda vez, ele será infectado por uma gripe forte, com efeitos mais complicados. No caso de falha crítica, não teremos um resfriado, e sim uma pneumonia — uma versão grave e potencialmente letal da doença — exceto para os Evos.

No caso da falha crítica eles são capazes de pegar um resfriado comum e mais nada.

No caso do **resfriado comum:**

•Nariz entupido. Todo teste envolvendo o olfato do personagem passa a ser considerado uma ação Difícil, mesmo se ele possuir Faro Aguçado. Testes que já eram Difíceis passam a ser simplesmente impossíveis.

•Garganta seca. Uma sensação de secura na garganta torna difícil para o personagem utilizar capacidades baseadas na voz ou na fala. Estas passarão a precisar do gasto de 1 PM a mais do seu normal para serem utilizadas.

•Espirros. A cada 1d+3 rodadas, o personagem deve involuntariamente gastará uma ação e um movimento para espirrar.

Em caso de **gripe forte,** adicione os seguintes elementos:

•Dor de garganta. Mais do que apenas uma garganta seca, uma gripe forte atrapalha fortemente o uso de capacidades que envolvam voz e fala. Todos eles terão o seu custo em PMs dobrado.

•Febre. O personagem passa a ter dor de cabeça, pelo corpo e um mal estar geral, recebendo um redutor de -1 em todos os seus atributos enquanto estiver doente.

Por fim, a **Pneumonia,** uma severa infecção pulmonar causada por um vírus que encontrou na poluição um veículo para se instalar no ser humano.

• Dispnéia. O personagem passa a ter dificuldades para respirar, adicionando aos redutores mais -2 em seus atributos. Com a Febre, adicionam-se mais -2.

•Vômitos Persistentes. A cada 1D6 horas, o personagem deve fazer um teste de resistência para não vomitar. Ao final do vômito, ele perderá 1PV e 1PH.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

•Cianose Central. O sangue já chega desoxigenado aos seus vasos capilares, deixando o paciente azulado. Compare com a R do personagem para medir o risco de vida inicial (os percentuais são reais, pergunte a um médico):

5—0.6% (Tratamento: teste de perícia medicina fácil)

4—3.2% (Tratamento: teste de perícia medicina médio)

3—13.0% (Tratamento: teste de perícia medicina médio com +2 de dificuldade)

2—17.0% (Tratamento: teste de perícia medicina difícil)

1—41.5% (Tratamento: teste de perícia medicina difícil com +2 de dificuldade)

0—57.0% (Tratamento: teste de perícia medicina muito difícil)

Obviamente quem tem dinheiro está bem protegido disso ou pode se tratar caso fique doente. Mas doenças respiratórias não são os únicos males causados pela instabilidade climática: inundações também são parte da vida do Metropolitano durante certos períodos do ano, e por causa das mutações geradas pela imensa poluição em Metropolitana, surgiram os monstros-tubarões conhecidos como **aeroesqualos** e outras criaturas de esgoto que incomodam sazonalmente a população. Eles somem das ruas quando as inundações cessam — até o próximo ano — mas eventualmente podem ser encontrados aonde houver água e poluição…

Note que as regiões mais ricas de Metropolitana também são as mais altas justamente por causa dos aeroesqualos. Eles nunca chegam até lá.

Lugares de Interesse

Metropolitana tem muitos bairros e lugares dignos de nota. Muitos **mesmo.** Seria preciso um livro inteiro para descrevê-los, por isso nos limitaremos a alguns deles.

Arena: bairro pobre que ao longo do último século se tornou uma zona de combate entre torcidas organizadas… literalmente. O que em outros tempos era feito na base dos paus e pedras se tornou uma zona de combate com armaduras improvisadas, armas de fogo ou energia e robôs de combate caseiros, sempre com as cores dos times preferidos (estes oficialmente não apoiam tais atitudes, mas…) nas vestes ou em pinturas corporais. Os mais jovens estão lá para se provar e os mais velhos angariam status em suas comunidades de origem. A polícia não interfere, desde que as torcidas em fúria não saiam do bairro (aonde só mora quem não tem como sair dali). A contagem de mortos nesses combates já chamou a atenção do resto do império, mas a mídia tarsiana procura vender o peixe de que tudo está sob controle.

Centro: uma área superpopulosa e depauperada formada por três sub-bairros diferentes — Gasômetro, Antiquária e Asilo. Há uma grande presença criminal e há registros de imigrantes sendo usados em trabalho similar ao escravo, longe das câmeras da mídia graças a polpudos subornos. Seus hotéis estão repletos de muambeiros. É extremamente arriscado andar nele à noite e a chance de se ser assaltado é enorme (jogue 1D6 caso você esteja sozinho; caso dê um resultado par, jogue 1D6-1 de novo para ver quantos o cercarão para roubá-lo)!

Gasômetro é um lugar árido e sujo, repleto de lojinhas de atacado aonde se pode encontrar qualquer coisa, de qualquer lugar da constelação — nelas o contrabando rola solto e a comunidade de descendentes de Uziéis é grande por lá.

Antiquário tem esse nome por abrigar… bem, muitos antiquários e sebos, sendo também aonde fica a tradicional **Torre das Estrelas** — uma das mais antigas construções religiosas da cidade. Há muitos sem-teto na área e os sacerdotes da Torre fazem o possível para protegê-los da violência tanto da polícia quanto de jovens adolescentes da nobreza com certeza da impunidade.

Por fim, em **Asilo,** vemos muitos jovens de classe baixa, em academias clandestinas de combate. Há quem fale de circuitos de lutas ilegais bancados pelo crime organizado, com robôs cargos modificados ou na base de punhos e espadas mesmo.

Chibóis: uma verdadeira fortaleza das elites não-nobiliárquicas de Tarso. Os nomes das ruas homenageiam figuras como *Milton Friedman, Margaret Thatcher, Patrick Bateman* e outros nomes do mesmo tipo. É aonde ficam as centrais de jornalismo dos grandes núcleos midiáticos da Constelação. Ninguém sabe mais a origem do nome do Bairro, e todos costumam se referir a ele com artigos no singular ("O Chibóis", "Lá no Chibóis", etc.). Faz

parte da cadeia de bairros nobres encadeados pela Avenida Planeta Tarso.

Viperina: mais lembrada pela presença da UTAR — a Universidade de Tarso. Sua trajetória começou com a Insurreição Tarsiana. Preocupados com a derrota no horizonte, as elites de Tarso temeram pela entrada em seu mundo do discurso unificador de Silas Falconeri e de seu efeito nas futuras gerações de Tarsianos. Por isso, o empresariado investiu dinheiro na criação e construção da UTAR, tendo como objetivo a formação de um *Pensamento Tarsiano* em contraponto à visão cosmopolita do Asteroide Schulman. Entre suas paredes se formaram nobres, filósofos, cientistas e jornalistas comprometidos com a visão ideológica do planeta — embora eles digam não haver ideologia aqui, o que é uma grande balela.

Quase todos os grandes nomes do Instituto Aeon, da FEMTAR, da nobreza Tarsiana e correlatos tem um diploma da UTAR. Seus centros de pesquisa de ponta são impressionantes e muitas operações científicas perigosas, pensadas contra o Império, começaram em suas instalações. Os setores de robotecnologia e biotecnologia da UTAR são particularmente assustadores nesse sentido.

Mergulhão: Criado como uma espécie de entroncamento de túneis subterrâneos para desafogar o trânsito na superfície, se tornou um ecossistema urbano irregular — ocultando desde cômodos escavados na parede que viraram lar de sem-teto e abrigo de criminosos, botecos inesperados aonde a fina flor do submundo se encontra em massa, lojinhas de armas e substâncias ilegais, esconderijo de tesouros e tecnologia roubada e principalmente a capital dos rachas de carros magnéticos, uma poderosa subcultura de corridas mortais, o que fez seus habitantes entupirem o lugar de armadilhas de todo o tipo. De quebra, é aonde os aeroesqualos costumam aparecer quando o período das inundações termina.

Periferias Evos: designação comumente utilizada para vários bairros periféricos de Metropolitana aonde a grande maioria da população é de Evos de baixa renda. Frequentemente ocorrem incêndios e todos sabem ter o dedo suspeito da polícia, mas não adianta reclamar com as autoridades, por motivos óbvios.

FORÇAS DE SEGURANÇA PÚBLICA (FSP)

As Forças de Segurança Pública têm por função a polícia ostensiva e a preservação da ordem pública. Subordinam-se administrativamente às autoridades senhoriais de Grão-Domínio e são, para fins de organização, forças auxiliares e reserva das guardas regenciais, ficando subordinadas às Secretarias de Estado da Segurança em nível operacional, tendo como comandante-chefe um nome egresso das Guardas Regenciais.

O grande problema desse arranjo é que eles não pensam como policiais prontos para servir e proteger, mas como exércitos de ocupação. Seu treino é de milícia e não de polícia, e isso não foi mudado por ser muito conveniente para a nobreza. Em alguns mundos, como Albuquerque e Annelise, esse arranjo vem aos poucos sendo desmontado na execução, resultando em uma polícia mais civilizada — mas em Tarso, isso resultou em uma das forças mais opressoras da constelação. Ela sempre atendeu às orientações políticas da nobreza tarsiana, sendo acusados constantemente de violações dos direitos humanos, formação de esquadrões da morte, alterações da cena do crime, sabotagem, infiltração de falsos agitadores (para justificar o uso de força descontrolada contra inocentes), restrições dos direitos de ir e vir de quem eles bem entenderem — e claro, corrupção. A **Polícia Mecanizada** é uma das divisões da segurança pública (ver robô na página 89 de **Brigada Ligeira Estelar: A Constelação do Sabre, Vol. 2**) — mas não é a única.

OPERATIVO DE SEGURANÇA PÚBLICA

Pré-Requisitos: A1, PdF1; Poderes Legais (Brigada Ligeira Estelar: A Constelação do Sabre Vol. 2, página 84); Crime: Intimidação

Armadura Completa: para enfrentar a guerrilha urbana, o policial de elite traja o que existe de melhor em termos de proteção corporal. Quando sofre um acerto crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Arma Favorita: ao longo de seu treinamento, você desenvolveu um gosto especial por certas armas. Escolha dois tipos de dano, como fogo (pistola de energia) e corte (vibrofaca laser), por exemplo. Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de dano diferentes.

Ataque Mortal: você joga duro. Ao fazer um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF+1 por turno de concentração), você ignora a Habilidade do alvo.

Bala nas Costas: você atira sem aviso ao ver seu alvo. Seu ataque inicial em um combate é sempre acerto crítico automático.

Garantir Resultados: pode ser que seu alvo esteja limpo — ou, pelo contrário, um alvo que deve ser preservado pode estar mais sujo do que pau de galinheiro. Mas isso não irá impedi-lo! Gastando 3PH e fazendo um teste difícil de habilidade, é possível alterar a cena do crime, incluindo ou removendo provas do local. Caso haja falha, entretanto, ela não será percebida pelo personagem: qualquer um a investigar o local ou as circunstâncias perceberá que a prova foi plantada ou que houve uma manipulação grosseira.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano a um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus Pontos de Vida caem para zero. Se for bem-sucedido, sofre apenas dano normal.

Obediência Eficaz: você prefere seguir ordens do que pensar por si só. Sob ordens de seu Patrono ou caso seja um Aliado sob Comando, você recebe H+2.

CONSTRUTO DE VIGILÂNCIA URBANA (CVU) — 10S

Robô de combate bípede tradicional das Forças de Segurança — geralmente precedem a entrada em ação de um robô da polícia mecanizada. Seu cockpit é compacto (cabe apenas seu piloto), ele é veloz e bem manobrável. É considerado um dos robôs mais feios do império e suas pernas lhe renderam o apelido de "Galinhão" (formalmente ele sempre é chamado de CVU). Não tem braços e seus ataques são a distância — ele pode contar com disparadores de energia ou de balas comuns. Também pode lançar gás contra multidões e usar uma defesa energética na sua superfície. É capaz de dar trabalho a um robô inimigo até a chegada do robô policial principal, mas suas armas não escondem sua verdadeira função: a de contenção de massas urbanas. Geralmente, aparece em bando (jogue 1D6+1 em casos aleatórios).

F1 (esmagamento), H0, R2, A3, PdF2 (energia); 10 PVs, 10 PHs;

Mecha, Paralisia (gás), Tiro Múltiplo, Toque de Energia (eletricidade). Bateria e Munição Limitada.

LAGARTA — 22S

Veículo blindado usado para contenção urbana, com maior velocidade e manobrabilidade. A primeira máquina pilotável de contenção urbana a abandonar o uso de rodas ou esteiras e trocando-as por várias pernas, o que lhe facilita o trabalho de escalar terrenos irregulares (seu vôo propelido é limitado, usado apenas para levá-lo da base até seu local de ação — não serve para manobras aéreas e ele costuma entrar em ação apenas no solo mesmo). Por enquanto, é usada apenas em Tarso — o empresariado local, interessado na maquinaria proscrita, tem considerado ampliar seus horizontes para além das questões de imagem relacionadas aos robôs, e a Lagarta é considerada seu primeiro passo nesse sentido. É dividido em três blocos, tendo um ar artrópode — e além de suas capacidades de combate, é capaz de trazer até cinquenta homens, prontos para desembarcar e sentar a porrada!

F3 (esmagamento), H0, R2, A3, PdF3 (energia); 10 PVs, 10 PHs;

Mecha, Paralisia (gás), Ataque Especial (Lança Chamas: Longo, Perigoso), Tiro Múltiplo, Tripulação (4), Toque de Energia (eletricidade), Vôo. Bateria e Munição Limitada.

A FEMTAR

Apesar do Tarsiano médio ter uma tendência ululante ao separatismo, suas elites, mesmo namorando com tal crença periodicamente, estão cientes da inviabilidade dessa opção. Elas dependem da pobreza dos demais planetas para ter mão de obra ultrajantemente barata, desde operários em grandes fábricas até empregadas

domésticas para a classe média alta — e farão de tudo para sabotar a estabilidade financeira e o bem-estar social dos mundos restantes. Juízes desleais interromperão obras de infra-estrutura em outros planetas. Competidores interplanetários serão difamados pela imprensa em nome de Tarso. E a FEMTAR — Federação dos Empresários de Tarso — é talvez sua maior força nesse sentido, representada pelo seu icônico edifício em forma de pirâmide com um olho acusador na Avenida Planeta Tarso.

Teoricamente eles são uma mera organização patronal, mas por trás de suas paredes, se tramam golpes de estado, corrupção e violência de toda espécie. Não há nenhuma pessoa inocente quanto a isso dentro de suas paredes. Ao bancar carreiras políticas para nobres de baixa escala ao longo da constelação, os tarsianos fecharão estatais regionais e prejudicarão empresas locais, abrindo o caminho para a FEMTAR saquear legalmente outros planetas através de monopólios, abusos econômicos e leis desfeitas por gente por eles financiada.

Não espere empatia de *ninguém* ligado à FEMTAR. Seus compassos morais sempre serão o dinheiro e as aparências. É o tipo de gente capaz de explodir a própria família em um acidente suspeito para garantir um casamento de interesses mais interessante.

REPRESENTANTE ADMINISTRATIVO MAIOR

Esse nome burocrático e respeitável oculta o general de uma invasão efetuada não por armas, mas pela corrupção, propaganda e destruição das leis de um local em prol dos interesses da FEMTAR. Se armas forem necessárias, ele terá acesso a assassinos profissionais e mercenários corporativos.

Pré-requisito: Patrono (FEMTAR), Intimidação (crime)

Arsenal dos Comandados: diferente da regra padrão de Equipamento (**Arquivos do Sabre**, página 10), você não conta com um único item. Você pode rearranjar pontos de Equipamento e preparar seus homens de acordo com as exigências de cada missão, como se tivesse múltiplos equipamentos. Assim, você pode arranjar um robô gigante para seus homens em uma missão, ou garantir outra nave de fuga para não comprometê-los (e por tabela a você) após uma delas ter sido usada publicamente. Rearranjar os pontos de Equipamento leva um turno e custa 1 PM por ponto de Equipamento, mas obedece a todas as outras regras da vantagem.

Com o Dinheiro dos Outros: o representante terá todos os efeitos da vantagem **Riqueza** para fins relacionados à sua missão. Nada é caro demais. Mesmo assim, ele ainda terá que prestar contas ao seu patrono quanto ao uso desse dinheiro.

General da Invasão: o representante surge em outros mundos como um líder, para um processo de desestabilização social não muito diferente de uma invasão armada. Como tal, ele é capaz de melhorar as habilidades de seus comandados, se valendo dos efeitos da vantagem **Plano Genial** (*A Constelação do Sabre*, página 75) por um número de vezes igual à sua Habilidade por dia. Se já tiver essa vantagem, pode gastar 2PH por esse mesmo número de vezes em vez de três. Os beneficiados pela vantagem só continuarão beneficiados enquanto seguirem a estratégia do Representante.

Horda Corporativa: embora suas armas sejam suborno, chantagem e difamação, um representante pode usar apoio armado, de simples capangas até policiais corrompidos e mercenários corporativos. No caso de forças legais, basta dar ordens a quem tem o comando delas. Em termos de jogo, funciona como se ele pudesse lançar as magias Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior, Criatura Mágica Suprema, Praga de Kobolds e Tropas de Ragnar do *Manual 3D&T Alpha*, mesmo sem atender a todos os pré-requisitos. A diferença aqui é que ele está convocando gangues de criminosos, mercenários em robôs gigantes, "seguranças" armados ou milícias — não criaturas de fantasia (lembrem-se, magia não existe no cenário). Quanto às "criaturas", elas são máquinas e robôs de combate personalizados.

Pessoa de Bem: o peso de ser um representante da Femtar o torna respeitável dentro da sociedade, mesmo quando todos sabem de seus crimes e abusos. Todos os seus testes de perícia envolvendo interação social têm a dificuldade diminuída em um passo (testes Difíceis viram Médios, Médios viram Fáceis e testes Fáceis são automaticamente bem-sucedidos), mesmo se ele tiver desvantagens sociais como má-fama (cujos efeitos mais graves serão anulados. As pessoas continuarão não gostando dele, mas o tratarão bem em nome da hipocrisia).

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Terceirização: o Representante não suja as mãos — outros o farão por ele. Ele recebe um Aliado, como a vantagem de mesmo nome (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 29). A diferença é que ele pode pagar 1 Ponto de Experiência por semana para trocar de Aliado (o que permite à ele sempre ter um Aliado útil para cada situação). E se esse aliado tiver uma organização, por exemplo, ela estará a seu dispor.

MERCENÁRIO CORPORATIVO

Na verdade é a mesma coisa, a diferença é que trabalha para um único patrão e está sempre à dispor, esperando a hora na qual for convocado. Adicione **Patrono (FEMTAR)** ao kit **Mercenário** (*Brigada Ligeira Estelar*, página 40).

Enfim...

É muito difícil enfrentar esse estado de coisas por um motivo simples: desde a insurreição tarsiana, um discurso refletindo os interesses das elites locais foi instalado midiaticamente e educacionalmente na vida dos seus habitantes. Eles parecem pouco interessados em melhorar de vida conquanto sua ilusão de superioridade social seja mantida. Na verdade eles preferem ver tudo aos pedaços para arrancar serviços mais baratos a níveis quase escravistas daqueles realmente necessitados — sim, eles não diferem tanto assim, moralmente, de seus governantes regenciais.

Por isso, aqueles dispostos a lutar para mudar isso terão que enfrentar o ódio, a obtusidade e a oposição dos próprios tarsianos. É uma luta inglória, desgastante e muitos desistem ao longo do caminho.

Mas alguém precisa fazê-lo. Você está preparado?

ALEXANDRE SOARES

(com agradecimento a Bruno Schlatter pelas regras de gripes e resfriados)

COMO CRIAR NOVOS POVOS, CIVILIZAÇÕES E CULTURAS

SEU PRÓPRIO IMPÉRIO

MESTRE: *Vocês enfim chegam à capital do Grande Império de Blarghblaaarb! Uma cidade enorme, cheia de gente, construída sobre colinas. Os prédios são de mármore, têm colunas altas e grandes espaços. Legionários com escudos e espadas curtas patrulham as ruas. É uma civilização avançada, mas seus cidadãos são conquistadores ferozes e amam lutas de gladiadores.*

GUERREIRO: *Ah, saquei! Basicamente romanos.*

MESTRE: *Não! São totalmente diferentes!*

LADINO: *Vou procurar os banhos públicos para saber dos boatos. Então vou ao fórum para ouvir as notícias dos arautos.*

MESTRE: *Já falei que não são romanos! Não existem banhos públicos, nem fórum.*

LADINO: *Então o que há no centro da cidade?*

MESTRE: *Hã...*

CLÉRIGO: *Como meu deus não é cultuado nesta parte do mundo, deve ser considerado um culto de mistério, como em Roma. Vou sair dos limites da cidade e procurar o templo de minha religião.*

MESTRE: *Já falei que isto não é o Império Romano! É muito diferente. Todos os habitantes são... Cachorros falantes! Sim, é isso! Um grande império conquistador cheio de cachorros falantes!*

GUERREIRO: *Como é o nome do imperador?*

MESTRE: *Hã... Gaius Julius Chihuahuus.*

Uma das maiores diversões de consumir e produzir histórias fantásticas é ter contato com culturas fictícias. Como leitores, jogadores ou espectadores, podemos mergulhar na vida de um povo exótico, aprender detalhes fascinantes que não existem em nenhum outro universo. Como escritores ou mestres, podemos criar narrativas que só seriam possíveis em ambientes muito diferentes dos que conhecemos no mundo real, moldar a história e a mentalidade de todo um povo. Sim, culturas fictícias são uma das melhores partes da ficção especulativa.

Mas isso não significa que criá-las seja fácil. De um Império Romano com cachorros falantes até um povo com uma única personalidade homogênea, existem centenas de exemplos de culturas fictícias fracas ou simplesmente picaretas.

Pode tirar a coroa de louros de seu shih tzu, caro leitor. Hoje vamos descobrir como criar cultuas fictícias ricas e interessantes.

Choque de cultura

Para estudar a criação de uma nova cultura, vamos primeiro examinar algumas das culturas fictícias mais famosas — como elas foram inventadas e como são interpretadas.

De cara, a fantasia medieval tradicional nos oferece ótimos exemplos. Anões e elfos são culturas fictícias muito entranhadas no imaginário de boa parte das pessoas, principalmente do público nerd. Embora a maneira como essas duas culturas se expressam varie de cenário para cenário, a base é quase sempre a mesma: anões são curtos e grossos, pragmáticos, honrados e beberrões. Vivem no subterrâneo, são bons guerreiros e ótimos ferreiros, ourives e mineradores. Muitas vezes, são também gananciosos. Já elfos são refinados e sutis, valorizam a natureza e as artes, são sábios, misteriosos e comedidos. Vivem na floresta, são bons arqueiros e magos, veem a ambição e "falta de harmonia" das outras raças com condescendência ou arrogância. Todos esses traços são clichês, mas são clichês que funcionam.

Além de elfos e anões, a fantasia tradicional apresenta várias outras "culturas padrão": halflings pacatos, orcs bárbaros, gnomos inventivos... Ao criar um mundo de fantasia, é uma boa ideia se apegar pelo menos em parte a esses estereótipos, pois eles proporcionam uma base sólida para criar e explorar a cultura de cada raça.

Isso tem uma boa razão: todas essas raças não passam de facetas do que percebemos como a personalidade dos humanos.

Você é mais pragmático e direto, valorizando resultados, honestidade e pensamento linear? Ou é mais sutil e artístico, valorizando bem estar, tranquilidade e reflexão? Gosta mais de cidades ou de natureza? Não é difícil se encaixar como um "anão" ou um "elfo" na vida real, mesmo que isso seja uma simplificação.

A maior parte das raças da fantasia usa esses estereótipos. Você também pode usá-los e extrapolar traços de personalidade comuns para a mentalidade de um povo inteiro — só precisará adicionar detalhes, para não criar uma população de clones. Que tal uma cultura voltada ao mínimo trabalho possível e à busca do prazer e do conforto, sem muitos pensamentos quanto ao futuro? Este é um estereótipo de personalidade bem comum em humanos. Será que funciona para um povo inteiro?

Não adianta só pensar em toda uma cultura baseada num traço de personalidade sem que isso faça sentido. Como um povo inteiro sem ambição, que não considera o futuro, desenvolveu uma cultura? Para começar, eles devem ter se originado em um local muito aprazível, com comida e água limpa à vontade. Em segundo lugar, para perdurar devem ter uma taxa de natalidade muito alta — assim, já chegamos à conclusão de que não são humanos. Também faz sentido que sejam muito resistentes a doenças e ferimentos, para que pudessem sobreviver sem desenvolver medicina. Digamos que eles são um povo humanoide que vive em uma espécie de simbiose com fungos semi-inteligentes que são muito abundantes na região toda. Os fungos atuam como sistemas imunológicos turbinados e são até mesmo capazes de fechar ferimentos e substituir pequenos pedaços dos corpos desses humanoides. Como buscam o prazer e o conforto, nossos simpáticos preguiçosos não tentam dominar o ambiente a seu redor. Em vez disso, eles simplesmente se espalham de acordo com as regiões que o fungo já dominou, perseguindo as condições ideais de vida que sempre tiveram. Como não pensam no futuro, não se importam com levar linhagens adiante. Assim, não há qualquer noção de fidelidade amorosa. Famílias são compostas de vários machos e fêmeas, com um grande grupo de "filhos coletivos". A liberdade é extremamente valorizada e causar dor a alguém é algo abominável. Contudo, eles não têm o conceito de punição, pois não se preocupam com o futuro e defendem o prazer.

Dothraki: uma mistura de mongóis e Jason Momoa

Perdão automático e irrestrito para qualquer infração é a norma na sociedade. A única real "punição" é lembrar dos crimes do infrator — mas isso é feito raramente, nos casos mais graves, já que se considera que é uma punição para todos, que precisam manter em mente o passado e o futuro.

Sem se preocupar com subsistência, com tudo provido pelo fungo, nosso povo-cobaia desenvolveu todos os tipos de arte a níveis nunca vistos no mundo. Contudo, não há um só "artista" para cada obra: todas as obras, desde uma pintura até um palácio, são criações coletivas, em que cada um colabora enquanto está "inspirado" e com vontade de fazer aquilo. Não há o conceito de uma obra acabada. Por falar nisso, nosso povo também tem dificuldade com o conceito de "fim" em geral. Quando alguém morre, as pessoas ao redor não conseguem compreender um futuro diferente do passado, então assumem características de personalidade do morto, mantendo o indivíduo "vivo" de alguma forma. Nenhum indivíduo acima da adolescência tem uma personalidade totalmente "pura", pois incorpora mais e mais traços das pessoas que morreram a seu redor. Quando uma cidade deste povo é atacada, os sobreviventes assumem verdadeiras múltiplas personalidades, de forma inconsciente, para manter o tempo "parado".

Nada mal para uma cultura que começou como só um bando de preguiçosos, não?

Intercâmbio cultural

Outra maneira de criar uma cultura ficcional é inspirando-se nas culturas do mundo real. Na verdade, esta provavelmente é a forma mais comum de inventar uma nova civilização. Há alguns meses, discutimos aqui mesmo a utilização da história do mundo real como pano de fundo para narrativas. O que falamos naquela coluna vale aqui também: nosso mundo é tão rico e tem tantos detalhes surpreendentes a oferecer que pode parecer desperdício não utilizá-lo.

Uma rápida pesquisa em culturas estrangeiras, principalmente culturas antigas, revela uma vastidão de elementos que a maioria das pessoas simplesmente não conhece. É claro que as culturas mais famosas (romanos, europeus da Idade Média, japoneses, mongóis, vikings...) já foram usadas dezenas ou centenas de vezes como base para povos ficcionais e estão batidas. Mas mesmo estas podem revelar detalhes interessantes. Você conhece a forma de ascensão dos líderes militares no exército de Genghis Khan? Mesmo que conheça, quantos de seu grupo ou de seu público terão este conhecimento?

Adicionar estes detalhes pode dar ao público a impressão de que sua cultura ficcional é profunda e bem fundamentada — pois é mesmo! Mas é preciso tomar cuidado para não "criar" uma mera cópia do que já existe no mundo real.

George R. R. Martin não tem essa preocupação. Seus dothraki são *muito* semelhantes a mongóis, enquanto que Dorne é extremamente parecido com a Península Ibérica. Para o autor das *Crônicas de Gelo e Fogo*, isso não é problema, porque a história que ele narra com essas "cópias" é única. Além disso, Martin inclui interações entre culturas que nunca existiram em nossa história e muitas vezes usa-as como mero pano de fundo. Não importa o quanto os dothraki sejam parecidos com mongóis; a cultura ajudou a moldar Daenerys e apenas oferece um elemento reconhecível para que possamos acompanhar a história da Khaleesi numa terra exótica. Seria desnecessário criar algo do zero para possibilitar a história. Da mesma forma, Dorne funciona como um bom "resumo" de características que associamos aos povos da Península Ibérica. As estrelas são os personagens, não a cultura em si.

Se você pretende focar sua narrativa nos personagens, não há problema em fazer como Martin e pegar culturas existentes emprestadas. Mas não espere que essas culturas sejam elementos de surpresa para o público, nem muito impressionantes. Martin sutilmente volta toda a atenção aos sentimentos e ações de Daenerys e seu relacionamento com Khal Drogo. No exemplo do início da coluna, o infeliz mestre queria impressionar os jogadores com uma descrição de Roma antiga com outro nome. Isso nunca vai dar certo. Contudo, se o mestre descrevesse logo um personagem interessante e concentrasse a história nele, poderia ter mais sucesso.

Culturas da Terra também carregam consigo uma enorme dose de noções pré-estabelecidas e até mesmo preconceitos. Se você quer isso, ótimo. Muitas histórias de ficção científica baseiam seus vilões na Alemanha nazista — desde uniformes até mentalidade racista, espelham-se no Terceiro Reich. O maior exemplo, obviamente, é *Star Wars*. A vantagem é que todo mundo (pelo menos todo mundo com um pingo de sanidade e caráter...) odeia nazistas. Tornando uma cultura vilanesca parecida com a Alemanha nazista, você imediatamente deixará claro para o público que eles *são* os vilões. Já a parte da cultura tibetana baseada no budismo é quase sempre vista como pacífica e "bondosa" no ocidente. Criar uma cultura ficcional espelhada nesse lado do Tibet de cara evoca uma impressão de harmonia e tranquilidade.

Mesmo assim, é bom mudar *alguma* coisa numa cultura real para torná-la ficcional. Ok, você está copiando a Escandinávia do século 8 porque adora vikings. Mas pense em como, por exemplo, a existência de magia mudaria esta cultura. Não apenas com machados mágicos e adivinhos tendo visões. Os magos podem controlar o clima? Isso significa que a Escandinávia não é mais tão inóspita e há menos incentivo para entrar em barcos e saquear terras distantes? Ou esse controle só faz com que os barcos cheguem mais longe mais rápido? Isso mudou a mentalidade dos pseudo-vikings? Seá que eles começaram a se estabelecer e colonizar terras mais cedo, em vez de apenas saquear? Havendo comunicação mágica, eles conseguem coordenar táticas em grande escala? O que isso significa para o resto do mundo? Será que os pseudo-vikings vão formar um império que aterroriza e domina o mundo todo? E o que vem a partir daí? Será que vão procurar tesouros místicos em outras dimensões? Talvez eles achem que o único verdadeiro desafio está em roubar as riquezas dos deuses em seus próprios reinos...

Pantera Negra faz essa adaptação com maestria. Wakanda é uma junção de várias culturas africanas, mas não se prende só ao que já existe. Pelo contrário, é uma extrapolação de como a cultura dessas nações poderia se desenvolver sem influência europeia e numa circunstância que eliminasse a escassez (já que o vibranium essencialmente supre todas as necessidades). Por que a Tribo da Fronteira usava as vestimentas tradicionais? Ora, porque elas são na verdade capas energéticas impenetráveis!

Cultura animal

Outra forma típica de criar uma cultura ficcional é baseá-la em animais do mundo real. Isso pode variar do ingênuo (*Thundercats*) ao profundo (*Mouse Guard*). Antes que você escreva para defender os Gatos do Trovão, repare que eu não disse que o desenho é ruim ou pobre, apenas que a forma de criar a cultura foi ingênua. Já vamos voltar a isso.

Na verdade, a maior vantagem de criar uma cultura baseada num animal é o apelo visual. Os dois exemplos que acabamos de ver são originários de mídias visuais e aproveitam a semelhança com animais para causar impacto. A diferença é que *Thundercats* usa a origem felina como algo quase puramente visual, enquanto *Mouse Guard* vai além. Lion-O lidera, Cheetara corre... Mas Panthro é inventivo e fortão? O que isso tem a ver com uma pantera? E Tygra é furtivo? Ok, tigres são furtivos... Mas mais que outros felinos? Para *character designs* chamativos e para vender brinquedos, essa estratégia é ótima. Mas para criar culturas convincentes vamos nos espelhar mais em *Mouse Guard*.

A HQ (e RPG) sobre uma sociedade de ratinhos na Idade Média é genial porque incorpora características inerentes aos ratos a uma cultura rica. Assim como os humanos evoluíram para perceber padrões, viver em grupo, temer alturas, etc., os ratos têm mentalidade baseada em serem presas de quase tudo que os cerca. Eles são pequenos e fracos, enquanto o mundo ao redor é gigantesco e perigoso. Quaisquer "viagens" devem ser feitas o tempo todo através de terreno oculto, pois um rato revelado em campo aberto é alvo de inúmeros predadores. Essa noção de vulnerabilidade cria uma cultura de sobrevivência, de cuidado, de ajuda mútua. Há grande valorização da honra e do companheirismo e pertencer à Guarda (defendendo os outros ratos) é um mérito imenso. Além disso, esperteza é a maior das qualidades.

Outro bom exemplo vindo de uma fonte curiosa é *BoJack Horseman*. No desenho, a sociedade moderna tem tanto humanos quanto animais inteligentes. Embora a participação da maioria dos animais se resuma a piadas visuais e trocadilhos, a série usa características inerentes de cada espécie para criar sua mentalidade única. Os cães são entusiasmados e dispostos a tudo. Os gatos sempre acabam solitários. As abelhas são trabalhadoras, sempre andando juntas. Existe até mesmo uma sociedade inteira no fundo

do mar, com suas próprias noções de transporte e família, além de uma grande dificuldade de comunicação com o povo da superfície!

Como exemplo de cultura baseada em animais, vamos imaginar uma sociedade felina — mas indo mais fundo que nossos saudosos *Thundercats* e usando só gatos domésticos como base. A primeira coisa que qualquer pessoa que convive com gatos nota é que eles são independentes. Sim, às vezes adoram ficar na nossa volta, mas nos termos *deles*. Force um gato a ficar com você e você terá um prisioneiro, não um amigo. Assim, nossa cultura de gatos humanoides terá como principais características autonomia e individualidade. As cidades do povo-gato são vastíssimas, localizadas em estepes, planícies e outros terrenos amplos, para que cada indivíduo tenha seu espaço. As casas são distantes entre si, mas há uma rede de transporte eficiente (talvez por longos cabos ligados entre postes ou árvores altas?) para que os habitantes possam se juntar quando tiverem vontade. Algumas ligações (como os de certos pares ou trios de irmãos numa ninhada) são fortíssimas e os indivíduos literalmente não conseguem viver separados. Quando um morre, o outro se vai logo em seguida. Como grandes grupos não passam muito tempo juntos, todas as obras de engenharia são limitadas em tamanho e escopo. As pessoas-gatos se toleram por curtos períodos, mas não por anos e anos em um só projeto. Embora a tecnologia do povo-gato seja assim menos avançada do que a de outras culturas (casas pequenas, equipamentos da idade do bronze), quase todos os indivíduos dominam uma grande variedade de técnicas, sem depender dos outros. Isole um homem-gato típico numa região erma e ele saberá caçar, cozinhar, tratar de ferimentos, construir uma cabana, forjar uma espada, desenhar um mapa, tocar um instrumento...

A sociedade é igualitária entre os sexos. As mães têm o dever de proteger e educar os filhos, treinando-os nas artes da caça e do combate, enquanto os pais geralmente são desconhecidos. Não existe nenhum tabu quanto a múltiplos parceiros sexuais nem qualquer noção de "casal" ou "família" como conhecemos, só as exceções de parcerias para a vida toda entre irmãos ou amigos que já mencionamos antes. Mesmo a mãe só tolera a companhia dos filhos até certa idade. Depois, espera-se que cada um parta para construir sua própria habitação e sobreviver por si mesmo. É normal que algumas crianças morram muito cedo. Contudo, também é normal que todos tenham vários irmãos, mesmo que nunca se vejam. Um filho único é visto como um indivíduo amaldiçoado, mas também com poderes especiais, já que é ainda mais isolado que os outros felinos. Quase todos os filhos únicos se tornam xamãs, vivendo longe das cidades e sendo procurados apenas quando há necessidade de conselhos ou visões do futuro.

Não há governo central, todas as lideranças são locais e temporárias. Tentativas de tomar o poder de forma permanente e em larga escala são algumas das poucas coisas que podem unir o povo-gato: pretensos ditadores são executados sem perdão.

O povo-gato é mestre no combate, especializando-se em furtividade e ataques súbitos e devastadores. Sua arte marcial ancestral se baseia em golpes únicos e letais; uma luta que dure mais do que um segundo é considerada deselegante. Usam espadas e facas longas, mirando sempre o pescoço e o abdome do alvo. Embora não sejam covardes, os homens-gatos têm táticas diferentes para lidar com oponentes poderosos e com os fracos. Oponentes poderosos recebem um ou dois golpes rápidos, na tentativa de intimidá-los, então o guerreiro-gato foge. A cultura felina valoriza lutadores que se exibem para um oponente mais forte que não consiga alcançá-los. Zombar de um inimigo poderoso e sobreviver é motivo de orgulho tão grande quanto matá-lo. Já inimigos fracos causam uma reação estranha: a maior parte do povo-gato entra em uma espécie de frenesi assassino frente a um oponente pouco perigoso. Mas, em vez de fúria e ódio, reagem com alegria enlouquecida, rindo e deliciando-se com a morte do inimigo, brincando com ele e encurralando-o antes de terminar o serviço. Os artistas marciais deste povo são treinados para ignorar este instinto e manter a doutrina de "um ataque, uma morte". Contudo, o frenesi de alegria assassina causou a grande guerra dos felinos contra os goblins, na qual o povo-gato dizimou a maior parte da população goblin de uma grande região sem que as criaturas soubessem *o que* estava devastando suas aldeias nas sombras.

Sombras, aliás, são grandes amigas do povo-gato. Os felinos costumam agir à noite e dormir durante a maior parte do dia. Qualquer casa do povo-gato ou lugar preparado para recebê-los tem vários lugares onde eles podem se esconder e plataformas altas de onde podem monitorar o ambiente. Esconderijos e lugares altos são inerentemente confortáveis para o povo-gato, mesmo que não haja nenhuma ameaça.

Quando uma pessoa-gato fica muito velha ou muito ferida, tenta se isolar de tudo e todos e achar um esconderijo onde morrer. O moribundo anuncia a própria morte com uma espécie de zumbido grave, quase um rosnado, vindo de algum lugar no fundo do peito, semelhante ao que as crianças-gatos produzem perto das mães. Um ditado felino afirma que "o zumbido é o som do início e do fim". Por isso, insetos que zumbem, como abelhas, grilos e cigarras, são sagrados para eles: sua passagem é um anúncio de nascimento ou de morte, cabendo aos clérigos interpretar. Quanto mais forte e vigoroso o felino, mais alto e longo é o zumbido que produz ao morrer. Os demais felinos honram o moribundo deixando-o em paz e ignorando-o enquanto escutam o zumbido ecoar pela vasta cidade. Um zumbido que dura dias e é ouvido muito longe é a marca do fim de um grande felino. Não há enterro ou ritual fúnebre de qualquer tipo, mas a morte é considerada natural (já que é anunciada tão claramente). Alguns sacerdotes especiais que sofrem cirurgias e passam por treinamento para nunca perder a capacidade de zumbir depois da infância vão até a casa do morto, entoando seu zumbido como um réquiem, para retirar o corpo e limpar o lugar. Depois de retirado da casa, o cadáver é visto como um objeto qualquer, sem nenhuma ligação com a pessoa que era em vida.

Que tal? Mais uma cultura (bastante simples, é verdade) criada de improviso, com base em traços que qualquer dono de gato observa no dia a dia. Você pode fazer o mesmo com cachorros, coelhos ou bichos mais exóticos que conheça bem. A chave é extrapolar suas preferências e comportamento para uma civilização e pensar em quais seriam os valores dessa cultura.

Toolbox também é cultura

Existem muitos outros métodos para criar culturas ficcionais. Exploramos apenas uma abordagem *top-down* (ou seja, de cima para baixo), pensando em como queremos que nossa cultura seja e extrapolando a partir daí. Podemos também usar uma abordagem *bottom-up* (de baixo para cima), pensando no ambiente ou circunstâncias em que a cultura se formou e imaginando o que poderia surgir de lá.

Por exemplo, que tal uma cultura criada num lugar gelado, cercada por dois impérios poderosos? A única razão pela qual ela não foi invadida e dominada há séculos são as geleiras intransponíveis. Serão eles mercadores, fazendo a única ponte de interação e comércio entre as duas potências? Ou guerreiros ferozes, capazes de tudo para defender seu modo de vida? Serão primitivos, isolados no gelo, ou capazes de adaptar qualquer coisa de seus vizinhos em uma cultura híbrida e rica? Será que são um povo geneticamente homogêneo, vivendo em poucas tribos e clãs, ou será que há muitos traços étnicos dos dois povos ao redor? As perguntas são muitas e as respostas são potencialmente infinitas.

Não tenha medo de criar novas culturas. E ao fazer isso, não fique preso aos clichês. Para ter um grande império, você não precisa se apegar a grandes cidades com colunas e habitantes de toga cujo nome acaba em "-us". Para criar um povo saqueador e impetuoso, não precisa restringi-los a loiros altos em barcos com cara de dragão.

Mas estou tentado a transformar meu povo-gato numa grande potência... O que aconteceria se eles encontrassem os humanoides-fungo preguiçosos?

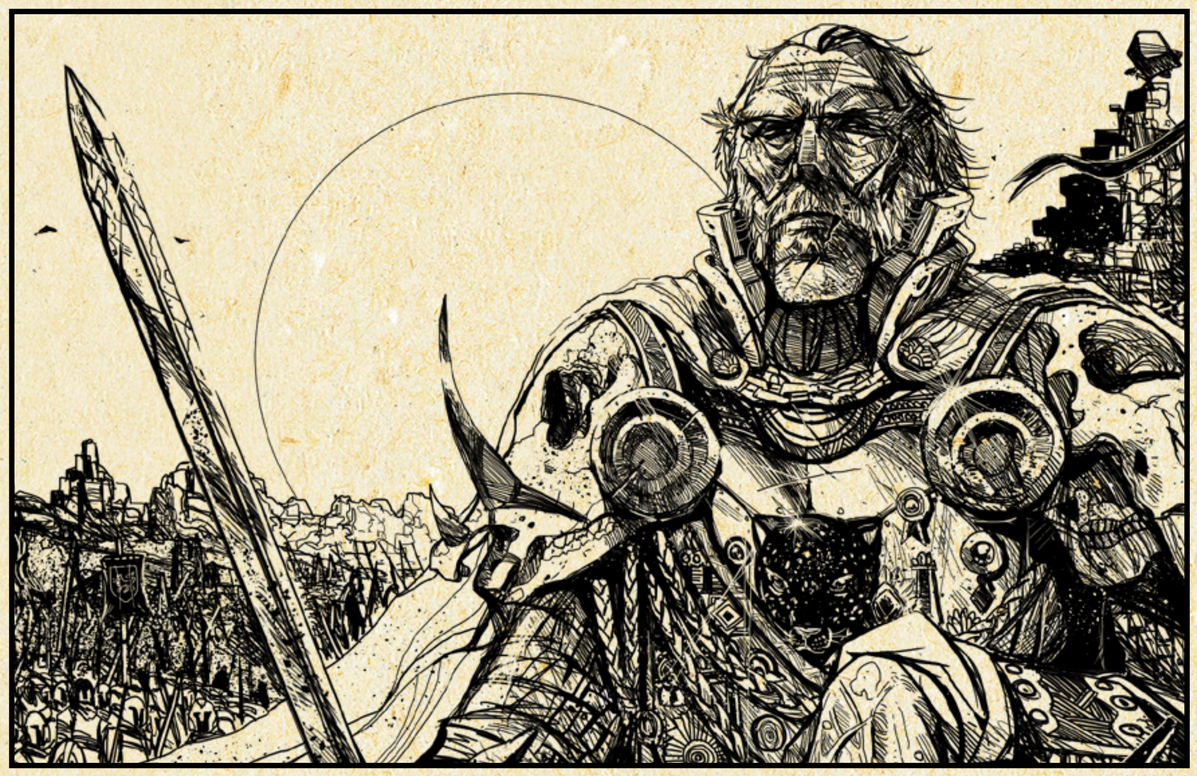
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 59

GUERRA!



O General Máximo Hermann von Krauser, líder dos Puristas de Yuden e novo regente do Exército com Uma Nação, envia seus batalhões para a batalha

Yuden declara guerra ao Reinado

Uma notícia terrível caiu como uma bomba goblinoide na sede da Gazeta do Reinado nos últimos dias. Um evento cuja magnitude irá abalar todo o continente, lançando sombras sobre a frágil unidade entre as nações e comprometendo o próprio futuro de Arton. Após séculos de ameaças e demonstrações de força desmedidas, Yuden declarou guerra ao Reinado!

O decreto veio em nome do General Máximo Hermann Von Krauser. Outrora um dos mais poderosos e temidos líderes do Exército com uma Nação, Von Krauser havia pedido dispensa seis anos atrás. Entretanto, voltou a ativa há poucas semanas. Um nome forte no alto comando do exército, e apoiado também pela nobreza yudeniana, foi a escolha natural para assumir a regência de Yuden após o desaparecimento da Rainha Shivara Sharpblade.

Fronteiras Fechadas

Com a impossibilidade de marchar através da fronteira devido ao terremoto que destruiu as passagens terrestres, os olhos de Deheon se voltam aos reinos vizinhos ao local da tragédia: Zakharov e Bielefeld.

Bielefeld, famoso por seus notórios cavaleiros, é talvez o mais fiel aliado de Deheon desde o surgimento do Reinado, com alianças ainda mais antigas entre as famílias de ambos os reinos. Contudo, depois do ataque da Tormenta à Norm e a quase destruição da Ordem da Luz, o reino perdeu muito de seu poder e influência. Talvez os cavaleiros restantes não sejam páreo para os soldados yudenianos.

A situação de Zakharov é um pouco mais complexa: o reino é o principal fornecedor de armamento para ambos os lados do combate. O apoio aberto a um dos reinos irremediavelmente irá afetar as relações comerciais com o outro, e sem a perspectiva de um vencedor, acredita-se que o Rei Walfengarr Roggandin irá optar por não se envolver diretamente.

Basta saber quais serão os movimentos de Yuden. Irá atacar Bielefeld? Zakharov? Ou irá simplesmente marchar através de um desses reinos, talvez respeitando sua supremacia, para atacar diretamente o coração do Reinado?

Shivara, que além de governar a coalizão também era rainha de Deheon, Yuden e Trebuck, sumiu em circunstâncias misteriosas durante a mesma missão secreta que vitimou o líder do Protetorado do Reino, Arkam Braço Metálico. A ausência de ambos fragilizou a força política de Deheon a tal ponto que muitos temem que o reino-capital não seja capaz de fazer frente à ameaça do inimigo vizinho.

A declaração chegou em péssima hora, logo após um desmoronamento gigantesco que formou uma fenda de centenas de quilômetros na fronteira entre Deheon e Yuden. O desmoronamento vitimou milhares de pessoas e transformou a geografia de uma das regiões mais movimentadas e delicadas do continente, e vinha ocupando os esforços e a atenção das forças de Deheon.

A Questão Svalas

Há alguns meses, os atos precipitados do Coronel Reggar Wortric culminaram com a independência do reino de Svalas. O povo que permaneceu sob domínio yudeniano por quase quatrocentos anos estava livre.

Porém, como não podia deixar de ser, a perda do território foi um duro golpe no orgulho dos generais de Yuden. Para eles, a decisão de Shivara foi um desrespeito para com a soberania do exército e com sua própria história, haja visto que as ocupações de Svalas e Kor Kovith são lembradas e estudadas até hoje em escolas militares por todo o reino.

Mesmo que muito recente, a perda de Svalas pode ter sido a última gota para o Exército com uma Nação, influenciando diretamente nas decisões de Von Krauser. Os otimistas acreditam que as ações de Yuden sejam precipitadas e movidas pela revolta, o que permitiriam uma reação eficaz por parte de Deheon.

Porém, os pessimistas argumentam que tanto o desaparecimento de Shivara como a própria tragédia na fronteira podem eventualmente fazer parte dos planos do General Máximo, colocados em andamento há tempos, o que colocaria Deheon em grande desvantagem frente a um possível combate.

E as outras coalizões?

A declaração de guerra entre Yuden e o Reinado não foi uma surpresa para as lideranças militares do Império de Tauron. Segundo fontes, senadores e generais acreditavam que era apenas uma questão de tempo até um novo conflito armado de grandes proporções atingir o Reinado novamente.

A reportagem da Gazeta conseguiu entrar em contato com o Senador Cassius, que atualmente ocupa o cargo de cônsul na capital, Tiberus. *"O Reinado viveu séculos de paz, com um ou outro problema pontual. Entretanto, é nas dificuldades que se mostram os grandes líderes"*, alfinetou.

Mas o cônsul fez um levantamento pertinente. Em pouco mais de 20 anos, Arton foi alvo de eventos de grande proporção como não havia sido nos últimos séculos, evidenciando, para ele *"O total despreparo dos diplomatas de Deheon e dos seus governantes. A figura de imponência dos antigos imperadores começa ser posta em xeque. A inabilidade da atual também. E acredito que não irá parar por aí"*, finalizou.

Haja visto os dogmas de Tauron, estudiosos da política apregoam que, talvez, o Império esteja disposto a partir em auxílio daquele que consideram mais fraco para a recuperação da coalizão. A dúvida é qual dos lados esta visão favorece.

Já na Liga Independente, o clima é de cautela. Recentemente, a Gazeta do Reinado noticiou o possível interesse das nações livres em anexar o território da União Púrpura, reino este que ainda não se recuperou totalmente das perdas durante a marcha do exército de Crânio Negro. Vários dos reinos que compõem a União Púrpura têm desavenças históricas com Yuden e são possíveis alvos de uma futura expansão territorial do reino.

Com a imagem do Reinado ainda desgastada e mais enfraquecida do que nunca, outros reinos podem demonstrar insatisfação diante da incapacidade da capital resolver os seus problemas, fazendo com que outras nações vejam a independência proporcionada pela Liga com bons olhos.

Será o fim do Reinado?

Um novo passo da profecia?

"Um rei partirá sua coroa em dois, e a guerra tomará a tudo e a todos".

Este trecho faz parte de uma antiga e já famosa profecia, encontrada em uma região remota de Ramnor. Gravada em um idioma ancestral numa roda de pedra, ela teria previsto boa parte dos grandes eventos dos últimos anos, desde o nascimento do general goblinoide Thwor Ironfist até a cisão do Reinado.

De fato, desde que foi traduzida, estes versos vem intrigando os estudiosos e amedrontando os supersticiosos de toda Arton. Não por menos, a cada novo grande acontecimento na história do continente, alguém procura relacionar o evento com alguma das passagens da profecia. E não foi diferente agora com a declaração de guerra de Yuden contra o Reinado.

Mas até que ponto ela é de fato real ou apenas um gigantesco viés de confirmação secular? É justamente isso que defende o Doutor Gutz Klimber, estudioso goblin de Khalifor e que dedicou a vida inteira ao estudo da profecia. Em entrevista exclusiva aos goblins da Gazeta, o Doutor Gutz afirma que tudo isso não passa de um erro de raciocínio lógico, em que encaixamos aleatoriamente qualquer coisa na teoria original apenas para reforçá-la. *"Tivemos inúmeras guerras ao longo dos anos, assim como vários reis partindo suas coisas ao meio. Porque escolher esse ou aquele acontecimento como parte de um todo?"* — disse.

Os críticos do Doutor Gutz são categóricos em dizer que tudo isso não passa de uma tentativa tola de tirar o foco para o óbvio: uma suposta fraqueza de Thwor Ironfist relacionada ao dia em que a já lendária Flecha de Fogo será supostamente disparada. *"São teóricos da conspiração"*, dispara Gutz. Para ele, a ideia do general que derrotou uma deusa cair apenas pelo disparo de uma flecha não é apenas tolice, é quase uma heresia! *"Quantos milhares de flechas precisam ser disparadas até alguém dizer qual é a certa?"*, arrematou.

GOBLINS DE VALKARIA

Exclusivo da *Gazeta do Reinado*: veja, na página ao lado, uma réplica da declaração de guerra enviada ao Conselho de Deheon!

Ao conselho regente de Deheon,

Escrevo a vocês da capital de Yuden, a nação mais poderosa de Arton, para declarar guerra ao Reinado.

Os deuses não criaram as raças de Arton de forma igual. A raça humana, filha de Valkaria, foi feita para superar as outras. E dentre os vários povos humanos, nós somos os escolhidos. Afinal, somos os descendentes da gloriosa caravana de Ramnor, guiados à própria Deusa em forma de pedra.

A ideia original do Reinado, de uma única nação humana, era sublime. Mas esse pensamento insigne foi corrompido pela insensatez quando regentes decadentes aceitaram e acolheram outras raças. Ora, assim como o ferreiro não funde o cobre com o ouro, não devemos misturar os dignos com os indignos. Isso traz apenas fraqueza. Ao contrário, os melhores devem se segregar, se manter puros, para seguir em seu caminho de evolução. Aos piores, cabe a obediência disciplinada. E àqueles não escolhidos, o extermínio piedoso.

O Reinado está perdido. De suas ruínas, Yuden irá erguer um novo Estado. Único. Puro. Eterno. O Estado Purista será nosso presente a Valkaria. Uma demonstração do poder do povo escolhido da Deusa.

Os batalhões estão em marcha.

Vocês podem se render.

Vocês podem tentar resistir.

O resultado será o mesmo, pois os superiores jamais serão derrotados pelos inferiores.

Pela pureza de Arton,

— General Maximo Herman von Krauser

CAVERNA DO SABER

PERÍCIAS 2.0

Nem só de pancadaria vive um aventureiro!*

Na última edição da Caverna do Saber, a coluna de regras da *Dragão Brasil*, comecei uma série que visa atualizar as mecânicas de *Tormenta RPG*.

Falei sobre a filosofia das mudanças — oferecer mecânicas mais modernas, simples e divertidas, mas que mantivessem a compatibilidade com o material já publicado — e ofereci um panorama das mudanças que irei propor.

Agora, irei apresentar uma dessas mudanças em mais detalhes. No caso, o sistema de perícias e as perícias em si.

Regras gerais das perícias

Em *Tormenta RPG*, as perícias representam todas as habilidades, competências e conhecimentos de seu personagem, com exceção da capacidade de luta (representada pelo bônus base de ataque). Assim, são usadas para resolver desafios que não envolvem combate, de infiltrar-se no covil de um vilão a negociar um tratado de paz entre reinos rivais.

A mecânica básica das perícias mantém-se igual. Personagens podem usar todas as perícias, mas são treinados num número específico delas (definido pela classe inicial e pela Inteligência do personagem), com as quais possuem um bônus maior. Até aí, nenhuma mudança. O cálculo do bônus, entretanto, muda para o seguinte.

Perícias treinadas: bônus igual à metade do nível + 4.

Perícias não treinadas: bônus igual à metade do nível.

Em outras palavras, *todas as perícias*, treinadas ou não, passam a ter um bônus igual à metade do nível, sendo que perícias treinadas têm um bônus adicional fixo de +4.

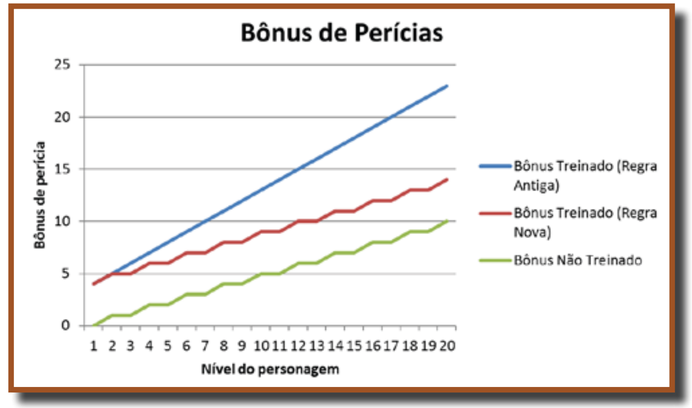
Há quatro motivos para essa mudança. O primeiro, abordado na coluna anterior, é diminuir a diferença entre perícias treinadas e não treinadas, especialmente em níveis altos. Na regra normal, a progressão do bônus de uma perícia treinada é definida pela função y = x+3 (onde Y é o bônus de perícia e X é o nível do personagem), enquanto que a de uma perícia não treinada é y = x/2.

Quem se lembra das aulas de matemática do Ensino Fundamental vai perceber que essas funções geram retas com inclinações diferentes. Isso significa que, quanto maior o valor de X (o nível do personagem) maior será a diferença de Y (o bônus de perícia). Dado níveis suficientemente altos, a diferença de bônus torna irrelevante a rolagem de dado — pois como o dado não muda (é sempre um d20), o intervalo que ele pode alterar também não muda (de 1 a 20). Tudo isso para dizer que, em níveis altos, as diferenças de bônus tornam inviável colocar personagens treinados e não treinados num mesmo desafio. Isso é ruim para um jogo baseado em grupos.

É natural que alguns personagens sejam melhores que outros em certas tarefas, mas todos deveriam poder *participar* dos desafios. É assim com combate — o guerreiro pode ser o mais forte, mas o ladino também pode participar —, então também deve ser assim com desafios que não sejam de combate. Em outras palavras, tudo bem que o ladino tenha um bônus de perícia mais alto que o guerreiro, mas não que ele tenha um bônus tão mais alto que torne o guerreiro irrelevante.

O gráfico no fim da página ilustra essa diferença na progressão. As linhas mostram o crescimento dos bônus conforme o nível do personagem: azul para perícia treinada na regra antiga, vermelho para perícia treinada na regra nova e bege para perícia não treinada (como o cálculo para o bônus de perícias não treinadas não mudou, há apenas uma linha para elas). Note como, na regra antiga, a diferença entre o bônus treinado e não treinado aumenta entre os níveis. Já na regra nova, a diferença se mantém sempre a mesma, independente do nível (embora o bônus treinado continue sendo sempre maior que o bônus não treinado).

O segundo motivo para a mudança do cálculo é manter os bônus numa escala mais manejável. Na regra antiga, como o bônus de perícias treinadas cresce muito rapidamente, as classes de dificuldade de tarefas normais logo se tornam muito baixas. Isso obriga o mestre a inventar tarefas cada



vez mais exageradas para fornecer desafio (ou aumentar arbitrariamente a CD das tarefas, o que é ruim para a consistência do jogo). Esse aumento rápido do bônus treinado na regra antiga também pode ser visualizado no gráfico.

É claro que heróis poderosos devem ter facilidade para resolver tarefas cotidianas, mas quando a maior parte das tarefas não representa desafio *algum*, muitas opções de aventura se perdem.

O terceiro motivo, também abordado na coluna anterior, é manter os bônus de perícias na mesma escala dos bônus de resistência. Isso é importante para que poderes baseados em testes opostos entre perícias e resistências não fiquem quebrados/apelões.

Sim, o bônus de uma perícia treinada (metade do nível +4) continua sendo melhor que o de um teste de resistência forte (metade do nível +2), mas isso não é problema. Espera-se que um personagem usando um poder seja bem-sucedido mais vezes do que fracasse. Mas como a escala passa a ser a mesma, os alvos desses poderes terão pelo menos uma chance de resistir a eles.

Por fim, o quarto motivo é simplificar o jogo. É mais fácil lembrar-se de uma única equação (o bônus de perícia é igual à metade do nível, com +4 para perícias treinadas), do que de duas equações, como antigamente (bônus de perícia treinada é igual ao nível +3, bônus de perícia não treinada é igual à metade do nível). Como as perícias agora usam a mesma equação das resistências, tudo fica ainda mais fácil!

Para aqueles preocupados com a diminuição nos bônus de perícias, lembrem-se que essas regras possuem opções para personagens mais poderosos, com mais aumentos de habilidades básicas — e que habilidades básicas aumentam os bônus de perícia. Se você quiser um jogo em que personagens pulam por muralhas com dez metros de altura, decifram pergaminhos em línguas ancestrais ou barganham com senhores demônios como quem come café da manhã, apenas use essa opção (veja a *Dragão Brasil 128*).

Lista de perícias

A lista de perícias não muda. Continuamos com as mesmas 19 perícias, mas três delas mudaram de nome. A seguir estão as perícias que mudaram de nome, seus nomes novos e os motivos pelos quais eles foram mudados.

Adestrar Animais para Lidar com Animais. O nome da perícia nas regras originais, em inglês, é *Handle Animal*, cuja tradução correta é Lidar com Animais (Manejar Animais também é uma tradução viável, mas Lidar é mais curto e soa melhor). Não se trata apenas de corrigir um erro de tradução, mas de deixar clara a utilidade da perícia em jogo. O nome Adestrar Animais dá a entender que a perícia serve apenas para treinar animais, mas ela tem diversos outros usos. Por exemplo, um personagem que precise identificar uma serpente para saber o efeito do veneno dela faz um teste de Lidar com Animais, assim como um personagem que precise conduzir uma carruagem em alta velocidade! Poderíamos usar "Veterinária", que passa a ideia de tudo relacionado a animais, com a vantagem de ser uma única palavra. Entretanto, o termo soa muito moderno para um jogo de fantasia medieval (assim como usamos Cura e não Medicina).

Identificar Magia para Misticismo. O nome da perícia nas regras originais é *Spellcraft*, cuja tradução literal mais próxima seria Ofício Mágico ou Artes Mágicas. Misticismo passa essa ideia, com a vantagem de ser uma única palavra. Mais uma vez, não se trata apenas de corrigir um erro de tradução, mas de esclarecer a utilidade da perícia em jogo. Identificar magias é apenas *um uso* da perícia, que serve para tudo relacionado a conjuração e feitiçaria, como executar rituais, ativar itens mágicos, analisar encantamentos, etc.

Obter Informação para Malandragem. Aqui não estamos corrigindo um erro de tradução, mas atualizando a perícia para deixa-la mais abrangente. Antes, a perícia servia apenas para recolher rumores. Agora, também serve para saber como se portar no submundo de uma cidade, plantar boatos, navegar intrigas palacianas... Em suma, pense nela como a "versão urbana de Sobrevivência" — uma perícia útil para resolver problemas complexos com manha e esperteza em vez de pancadaria.

A tabela na página a seguir traz todas as perícias, já com essas mudanças.

Descrição das perícias

A seguir estão descrições de todas as perícias, com usos clarificados e novos.

Acrobacia • Destreza • Armadura

Você consegue andar na corda bamba, cair sem se machucar e fazer outras proezas acrobáticas.

Amortecer queda (CD 15): quando você cai, de propósito ou não, pode fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano da queda em 1,5m, como uma reação. Para cada 5 pontos pelos quais o teste exceder a CD, você reduz o dano em mais 1,5m. Se você reduzir o dano a zero, cai de pé.

Equilíbrio: quando estiver andando por superfícies precárias ou estreitas você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se for bem-sucedido, você anda metade do seu deslocamento; se falhar, não consegue andar, e se falhar por 5 ou mais, você cai. A classe de dificuldade do teste varia conforme a superfície: piso escorregadio (CD 10), o alto de muro estreito (CD 15), uma corda esticada (CD 20). Você pode sofrer uma penalidade de –5 em seu teste para andar em seu deslocamento total. Você fica desprevenido enquanto estiver se equilibrando. Toda vez que sofre dano quando está se equilibrando, deve fazer um novo teste de Acrobacia; em caso de falha você cai.

Escapar: você pode escapar de cordas, redes e algemas como uma ação completa. Para cordas, faça um teste de Acrobacia oposto a um teste de Destreza de quem amarrou você (essa pessoa recebe +10 no teste, porque amarrar alguém é mais fácil que escapar das amarras). Você também pode escapar de redes (CD 20) e algemas (CD 30).

Levantar-se rapidamente (CD 20): se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma ação livre para ficar de pé. Você só pode tentar levantar-se rapidamente uma vez por turno.

Passar por espaço apertado (CD 30): você pode rastejar por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor (por exemplo, um humano poderia passar por um espaço suficiente apenas para um goblin), como uma ação completa. Nesta condição você se move com metade do deslocamento.

Passar por inimigo: você pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Reflexo do oponente (o que for melhor). Se você for bem-sucedido, atravessa o quadrado; se falhar, não consegue atravessar o quadrado, e sua ação de movimento termina. Atravessar um quadrado ocupado por um inimigo gasta o dobro do deslocamento. Se estiver usando regras para ataques de oportunidade, você também pode usar esta manobra para escapar de um quadrado ameaçado sem provocar ataques de oportunidade (faça um teste contra cada criatura ameaçando o quadrado onde você está).

Os usos amortecer queda, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado só podem ser tentados se você é treinado em Acrobacia.

Perícia	Habilidade-Chave	Somente Treinada?	Penalidade de Armadura?
Acrobacia	Destreza	–	sim
Atletismo	Força	–	–
Atuação	Carisma	–	–
Cavalgar	Destreza	–	–
Conhecimento	Inteligência	sim	–
Cura	Sabedoria	–	–
Diplomacia	Carisma	–	–
Enganação	Carisma	–	–
Furtividade	Destreza	–	sim
Iniciativa	Destreza	–	–
Intimidação	Carisma	–	–
Intuição	Sabedoria	–	–
Ladinagem	Destreza	sim	sim
Lidar com Animais	Carisma	–	–
Malandragem	Carisma	–	–
Misticismo	Inteligência	sim	–
Ofício	Inteligência	–	–
Percepção	Sabedoria	–	–
Sobrevivência	Sabedoria	–	–

CAVERNA DO SABER

Atletismo • Força

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como escalar montanhas, nadar em águas revoltas e saltar sobre desfiladeiros.

Corrida: você pode correr rapidamente. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você corre um número de quadrados igual ao seu deslocamento normal (por exemplo, 6 quadrados para um humano) mais o resultado do seu teste.

Por exemplo, se um humano obtém um resultado 20, vai se mover 26 quadrados naquela rodada. Você só pode correr em linha reta, e não pode correr através de terreno difícil. Você pode manter a corrida durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Constituição (CD 10 +1 por teste anterior) por rodada para continuar correndo. Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes correr novamente.

Escalar: você pode subir em árvores, muros, encostas escarpadas e outras superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se for bem-sucedido, você sobe metade do seu deslocamento; se falhar, não consegue subir, e se falhar por 5 ou mais, você cai. A classe de dificuldade do teste varia conforme a superfície: encosta íngreme (CD 5), superfície com apoios para os pés e mãos, como o cordame de um navio (CD 10), árvore (CD 15), muro com reentrâncias, como o de uma ruína (CD 20), muro liso, como o de um castelo (CD 25). Você pode sofrer uma penalidade de –5 em seu teste para subir em seu deslocamento total. Como não pode se mexer para evitar um ataque, você fica desprevenido quando está escalando. Toda vez que sofre dano quando está escalando, deve fazer um novo teste de Atletismo; em caso de falha você cai. No caso de superfícies verticais, você também precisa ter as duas mãos livres para escalar. Pode se apoiar com uma mão para fazer uma ação que use apenas uma mão, mas não pode avançar assim.

Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Reflexo (CD 20). Se for bem-sucedido, faça um teste de Atletismo contra a CD da superfície +10. Se for bem-sucedido, consegue segurar o personagem. Se falhar, não consegue impedir a queda. Se falhar por 5 ou mais, você também começa a cair!

Natação: quando estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A CD é 10 para água calma, 15 para agitada, 20 para tempestuosa. Se for bem-sucedido, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, você consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado intencionalmente), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual a seu valor de Constituição. Esgotado esse tempo, deve fazer um teste de Constituição por rodada (CD 10 +1 por cada teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, na próxima rodada vai para –1 PV. Na rodada seguinte, morre. Você sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para nadar.

Saltar: você pode pular sobre buracos ou obstáculos, ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, CD 10 para 1,5m; 15 para 3m; 20 para 4,5m; 25 para 6m e assim por diante. Para um salto em altura, CD 10 para 50cm; 20 para 1m; 30 para 1,5m e assim por diante. Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento, e não exige uma ação.

Atuação • Carisma

Você sabe fazer apresentações artísticas, incluindo música, dança e dramaturgia. Você pode usar suas apresentações para ganhar dinheiro ou para impressionar uma plateia.

Ganhar dinheiro: você pode se apresentar em troca de pagamento. Seu desempenho depende do resultado de seu teste. Com um resultado 15 você faz uma apresentação rotineira (o mínimo necessário para que não joguem tomates) e recebe 1d10 TP. Com um resultado 25 você faz uma atração memorável e recebe 1d10 TO. Com o tempo, pode desenvolver uma reputação local, sendo convidado a se apresentar num castelo ou se unir a uma trupe. Com um resultado 35 você faz um espetáculo inesquecível, capaz de agradar aos reis, e recebe 1d10 TL. Com o tempo, pode ser convidado a se apresentar nos maiores palácios e até mesmo em outros planos! Este uso leva um dia (ou uma noite).

Os valores recebidos pressupõem que você está se apresentando num lugar propício, como o palco de uma taverna. De acordo com o mestre, você pode receber metade do valor rolado, se estiver num lugar inadequado (as ruas de uma cidade, um acampamento militar), ou o dobro, se estiver num lugar especialmente propício (um festival, os salões de um palácio).

Impressionar plateia: faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) de quem você está tentando impressionar. Se você for bem-sucedido, recebe um bônus de +5 em qualquer teste de perícia baseada em Carisma que realizar contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, não pode tentar de novo no mesmo dia contra a mesma plateia. Se estiver tentando impressionar uma plateia inteira, o mestre faz apenas um teste pela plateia, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (para uma apresentação de canto ou dança) até algumas horas (para uma peça inteira).

Nota: *nas regras normais de Tormenta, Atuação é dividida em várias perícias, como Conhecimento e Ofício. Em termos de jogo, entretanto, essa distinção é desnecessária — quase sempre, não importa se você está influenciando a plateia com sua dança ou com seu canto, apenas se consegue influenciar a plateia ou não, por exemplo.*

Claro, em termos realistas, é um pouco "forçado" que um personagem saiba cantar, dançar, interpretar, tocar flauta, etc. Mas Tormenta não é um jogo sobre pessoas reais, mas sim sobre heróis fantásticos. Como Atuação não é uma perícia especialmente forte, é melhor fundir suas divisões em uma só.

Cavalgar • Destreza

Você sabe conduzir animais treinados para montaria, como cavalos, grifos e trobos. Coisas simples não exigem testes. Você pode colocar uma sela, montar, cavalgar em velocidade normal e desmontar do animal sem problemas. Apenas situações de combate ou perigo exigem testes.

Galopar: como uma ação de movimento, você pode fazer um teste de Cavalgar para aumentar o deslocamento de sua montaria. A montaria em si deve gastar uma ação completa. Ela anda um número de quadrados igual ao seu deslocamento normal (por exemplo, 12 quadrados para um cavalo) mais o resultado do seu teste de Cavalgar.

Guiar com os joelhos (CD 10): com uma ação livre você consegue guiar sua montaria apenas com os joelhos, deixando as mãos livres para lutar, durante uma rodada. Se falhar, precisa usar pelo menos uma mão para guiar a montaria, ou deixá-la parada durante esta rodada.

Montar ou desmontar rapidamente (CD 20): você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Permanecer na sela: se você ou sua montaria sofrem dano, você deve realizar um teste de Cavalgar (CD igual ao dano sofrido) como uma reação. Se falhar, você cai e sofre 1d6 pontos de dano.

Saltar (CD 15): com uma ação livre, você faz sua montaria saltar um obstáculo. Se você falhar, cai da montaria durante o salto e sofre 1d6 pontos de dano (ou mais, dependendo do obstáculo). Note que para você este uso é uma ação livre, mas a montaria precisa gastar uma ação de movimento para saltar.

Animais não domesticados, ou não adequados como montaria, impõem uma penalidade de –5 em testes de Cavalgar.

Conhecimento • Inteligência • Treinada

Esta perícia representa o estudo de algum tipo de assunto, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica.

Assim como Ofício, Conhecimento na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Conhecimento, cada uma escolhida como uma perícia separada.

- Arcano (tradições mágicas, mistérios sobrenaturais, runas, profecias, construtos, dragões).
- Engenharia (projetos, construções).
- Geografia (terrenos, climas, povos).
- Guerra (tática, estratégia, logística, cercos).
- História (datas importantes, lendas, tradições).
- Local (habitantes, personalidades, tradições e leis de um local específico, como uma metrópole, um reino ou uma região geográfica).
- Natureza (animais, fadas, plantas, estações e ciclos).
- Nobreza (linhagens, heráldica, cavalaria, personalidades, leis).
- Planar (natureza, características e nativos dos múltiplos planos de existência).
- Religião (deuses do Panteão, deuses menores, tradições eclesiásticas, símbolos sagrados, espíritos, mortos-vivos).
- Tormenta (fenômenos da Tempestade, características dos demônios e Lordes, simbiontes, cultos).

Conhecimento geral: como uma ação completa, você pode responder uma dúvida que tenha relação com seu Conhecimento. A classe de dificuldade é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para questões que desafiem o campo de conhecimento.

Decifrar escrita: um teste pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos — como aqueles normalmente encontrados em masmorras — ou entender mensagens arcaicas ou incompletas. O texto deve estar ligado ao Conhecimento que você tem. CD 20 para mensagens e avisos simples, 25 para textos comuns e 30 para escritos intrincados, exóticos ou arcaicos. Cada sucesso equivale a uma página de texto e leva 1 minuto. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa a respeito do texto.

Identificar criatura (CD 10 + nível da criatura): você pode identificar uma criatura que tenha ligação com o Conhecimento escolhido (por exemplo, fadas para Conhecimento [natureza]), assim como seus poderes e vulnerabilidades, como uma ação completa. Com um sucesso, você lembra uma informação útil a respeito do monstro, como um ataque especial ou fraqueza. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra informação útil. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que determinado monstro é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio).

Cura • Sabedoria

Você pode tratar de ferimentos, doenças e venenos.

Cuidados prolongados (CD 15): você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se você for bem-sucedido no teste, ela recupera o dobro dos pontos de vida por cura natural nesse dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar por dia é igual ao seu nível.

Necropsia: você pode examinar um cadáver para determinar a causa e o tempo da morte. A classe de dificuldade é 15 para situações simples (morte por ferimentos evidentes), 20 para situações complexas (morte por ferimentos discretos, veneno ou doença) e 30 para situações extraordinárias (morte por um veneno especialmente raro ou por uma maldição). Este uso leva um minuto.

Primeiros socorros (CD 15): com uma ação padrão, você pode estabilizar um personagem que esteja sangrando.

Tratar doença: faça um teste contra a CD da doença. Se você for bem-sucedido, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra a doença. Este uso gasta uma hora.

Tratar veneno: contra um veneno que não seja de efeito imediato, faça um teste contra a CD do veneno. Em caso de sucesso, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra o veneno. Este uso gasta uma ação padrão.

Usar esta perícia exige um kit de medicamentos. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

Diplomacia • Carisma

Você pode dialogar para mudar a opinião de outras pessoas, negociar por melhores acordos, ou...

Barganha: comprando ou vendendo algo, você pode tentar barganhar. Você e o outro negociante fazem testes opostos de Diplomacia. Se ganhar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se ganhar por 10 pontos de diferença ou mais, muda em 20%. Mas se perder por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana.

Mudar atitude: você pode mudar a atitude de alguém em uma categoria (veja adiante), para melhor ou pior, à sua escolha. Um teste de Diplomacia é oposto ao teste de Intuição ou Vontade do alvo (o que for maior). O teste leva um minuto; em caso de urgência você pode fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre uma penalidade de –10. Você pode mudar a atitude de alguém apenas uma vez por dia. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, pode mudar a atitude em duas categorias. Por outro lado, se você falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção contrária.

Pedir favor: se a atitude de uma pessoa for pelo menos indiferente, você pode pedir um favor a ela. A classe de dificuldade é determinada pela atitude da pessoa: 20 para indiferente, 15 para amistoso e 10 para prestativo. Favores muito simples (como fornecer informações comuns) têm CD –5. Favores complexos ou custosos (como fornecer uma carona de navio ou revelar um segredo) têm CD +5. Por fim, favores perigosos (como ajudar numa luta) têm CD +10. Obviamente, pedidos extremamente simples ("Onde fica a taverna mais próxima?") não exigem teste. Por outro lado, alguns tipos de pedido podem falhar automaticamente, especialmente se forem contra a tendência da pessoa. Pedir um favor leva pelo menos uma ação completa, mas pode levar mais tempo, de acordo com o tipo de pedido e com o julgamento do mestre.

Atitude	O alvo...
Hostil	Quer muito prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.
Inamistoso	Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de correr perigo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...
Indiferente	Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.
Amistoso	Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.
Prestativo	Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar e lutar ao lado do personagem.

Enganação • Carisma

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

Blefar: você pode fazer uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Um teste de Enganação é oposto ao teste de Intuição da vítima. Circunstâncias positivas e negativas pesam muito no resultado de um blefe (veja o quadro). Um teste bem-sucedido indica que o alvo acredita no que você disse (pelo menos até ter provas de que você mentiu). Blefar gasta uma ação padrão.

Como Blefar

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Enganação e o modificador:

- O alvo quer acreditar em você (CD –5). "Tem certeza que essa peça de ouro não é sua? Vi ela cair de sua bolsa."
- O blefe é verossímil e não afetará muito o alvo (CD+0). "Um goblin ladrão, você disse? Não, não vi ninguém assim passar por aqui."
- O blefe é difícil de acreditar ou colocará a vítima em perigo (CD+5). "Rápido, preciso da sua espada! Vem vindo um orc nesta direção!"
- O blefe é muito difícil de acreditar ou colocará a vítima em grande perigo (CD+10). "Sim, entendo que seu mestre deixou você protegendo o laboratório, mas ele me pediu para pegar a bola de cristal aí dentro. Não vamos querer problemas com o mestre, certo?"
- O blefe é muito fantástico; é quase impossível se acreditar nele (CD+20). "Sim, foi o que eu disse! A Rainha Shivara foi substituída por um homem-serpente e agora governa em nome de Sszzaas! Você precisa me deixar entrar nos aposentos dela!"

Disfarce: com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção em você. Em caso de sucesso, a pessoa acredita em seu disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado em sua aparência. Disfarces complexos impõem penalidades: –2 para sexo oposto, –2 para uma raça diferente e –2 para idade muito diferente. Estas penalidades são cumulativas. Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Percepção: +2 se apenas conhece de vista, +5 para amigo, +10 para íntimo. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem

CAVERNA DO SABER

Achou que era o Luigi Sortudo? Achou errado! É o Camaleão disfarçado

o kit, você sofre uma penalidade de –5 nos testes de Enganação para fazer um disfarce.

Falsificação: você pode forjar documentos. Faça um teste de Enganação contra um teste de Percepção de quem examina o documento falsificado. Em caso de sucesso, o examinador acredita que o documento é válido; caso contrário, ela percebe que é falso. Documentos complexos impõem penalidades: –2 para um documento desconhecido pelo falsificador; –2 para documentos complexos (como decretos reais ou ordens militares); –2 se inclui uma assinatura específica. Estas penalidades são cumulativas. Certas circunstâncias também modificam o teste do examinador: –2 se ele nunca viu um documento verdadeiro; +2 se estiver habituado a ver esse tipo de documento; +2 ao analisar com muita atenção (por exemplo, guardas inspecionando criteriosamente os convites para uma festa restrita). Estes modificadores são cumulativos.

Usada em conjunto com Ofício (veja adiante), você também pode forjar versões falsas de outros objetos (joias, por exemplo). Use a perícia Ofício para fabricar a peça, e então um teste de Enganação para que ela se pareça com o artigo genuíno.

Fintar: para confundir um inimigo, faça um teste de Enganação oposto a um teste de Iniciativa do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Mensagem secreta: você pode usar Enganação para falar alguma coisa para uma pessoa sem que outras pessoas no mesmo ambiente entendam do que você está falando. A CD é 15 para mensagens simples e 20 para mensagens complexas. Se você é bem-sucedido, o receptor entende sua mensagem. Se você falhar por 5 ou mais, você dá a entender algo diferente do que queria. Outros personagens podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se forem bem-sucedidos, entendem o que você está querendo dizer.

Furtividade • Destreza • Armadura

Você pode se esconder nas sombras, andar sem fazer barulho, sumir na multidão, seguir alguém sem ser notado, etc.

Esconder-se: faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que poderia notá-lo. Criaturas que falharem não conseguem percebê-lo (em termos de jogo, você tem camuflagem total contra elas).

Esconder-se é uma ação livre, mas para se esconder você precisa terminar seu turno com algum tipo de cobertura ou camuflagem entre você e seus alvos — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar, etc. Isso inclui alvos de costas ou atentos a outra coisa.

Você pode se mover à metade de seu deslocamento sem penalidades. Caso se mova no seu deslocamento normal, sofre uma penalidade de –5 no teste de Furtividade (exceção: se estiver se escondendo no meio de uma multidão, pode se mover no deslocamento da multidão sem sofrer penalidade). Por fim, caso ataque, lance uma magia ou faça qualquer outra ação chamativa (de acordo com o mestre), sofre uma penalidade de –20.

Você não pode se esconder de alguém que esteja olhando diretamente para você — mesmo que se esconda atrás de algo, o observador saberá que você está ali. No entanto, você pode usar um blefe (veja a perícia Enganação) para criar uma distração e, em caso de sucesso, tentar se esconder.

Seguir: faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Seu teste de Furtividade sofre uma penalidade de –5 se você estiver seguindo a pessoa por um lugar sem movimento ou sem esconderijos, como um descampado, uma estrada, uma rua deserta, etc. A vítima recebe um bônus de +5 em seu teste de Percepção se tiver algum motivo para achar que está sendo seguida e tomar precauções (como olhar para trás de vez em quando).

Se for bem-sucedido, você consegue seguir a pessoa sem ser percebido até ela chegar a seu destino. Se falhar, a pessoa percebe-o mais ou menos na metade do caminho. O mestre pode pedir novos testes opostos caso a circunstância mude (por exemplo, você está seguindo uma pessoa por uma floresta, mas ela chega numa planície).

Iniciativa • Destreza

Esta perícia, muito importante em combate, determina sua velocidade de reação em situações de perigo.

Iniciativa em combate: quando um combate se inicia, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Aqueles com resultados mais altos agem primeiro.

Evitar finta: quando um oponente tenta fintar você em combate, você faz um teste de Iniciativa contra o teste de Enganação dele. Se você é bem-sucedido, a finta falha.

Intimidação • Carisma

Você pode assustar criaturas ou forçá-las a obedecê-lo através de ameaças, coação ou cara feia.

Assustar: como uma ação padrão, faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) de um alvo a até 9m. Se você for bem-sucedido, o alvo fica abalado pelo resto da cena. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, o alvo fica apavorado por 1 rodada e então abalado pelo resto da cena.

Coagir: você obriga alguém a fazer algo ou se comportar de determinada maneira. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) da pessoa ameaçada. Em caso de sucesso, a vítima colabora por uma cena. Depois desse tempo ela se torna hostil. Se você falhar no teste por 5 ou mais, a vítima não obedece — ou faz o oposto do ordenado. Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela pode receber um bônus de +5 no teste, ou ser automaticamente bem-sucedida, de acordo com o mestre. Este uso demora pelo menos um minuto de "conversa". Você pode coagir como uma ação completa, mas sofre uma penalidade de –10 no teste.

De acordo com o mestre, testes de Intimidação podem ser modificados pelas circunstâncias. Nesse caso, você recebe um bônus de +5 no teste se estiver numa posição claramente superior (combatentes armados contra desarmados, superioridade numérica, etc.), mas sofre uma penalidade de –5 se estiver numa posição claramente inferior.

Intimidação é um efeito de medo. Assim, se a vítima possuir qualquer bônus contra efeitos de medo, pode usá-los em seu teste de Intuição ou Vontade. E, se for imune a medo, não pode ser intimidada.

Intuição • Sabedoria

Você pode usar seu "sexto sentido" para não ser enganado ou perceber coisas estranhas, que não possam ser percebidas através dos sentidos normais (isto é, com a perícia Percepção).

Avaliar situação social (CD 20): como uma ação completa, você pode fazer um teste de Intuição para avaliar uma situação social. Se for bem-sucedido, nota qualquer comportamento estranho que esteja acontecendo, supondo que haja algum. Por exemplo, se os membros de uma corte estão sussurrando demais (o que pode indicar uma conspiração em andamento) ou se os frequentadores de uma taverna estão muito silenciosos (o que pode indicar que estão sendo ameaçados por um vilão). Note que este uso apenas indica o comportamento estranho; para realmente descobrir o que está acontecendo, veja a perícia Malandragem.

Desacreditar (CD 20 ou 20 + nível da magia): você percebe algo errado, mesmo sem nenhum sinal aparente; uma pessoa agindo de forma estranha por estar enfeitiçada; uma parede que não deveria estar ali (pois na verdade é

uma ilusão); ou um monstro que não deveria existir na região — porque na verdade é uma criatura transformada ou invocada por um mago.

Sentir motivação: você percebe se alguém está mentindo. Um teste bem-sucedido faz com que você não seja afetado por um blefe (veja a perícia Enganação). Você pode também usar esta perícia para ter um "palpite" sobre a confiabilidade de uma pessoa (CD 20).

Ladinagem • Destreza • Treinada • Armadura

Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer as tarefas "profissionais" de um ladrão.

Abrir fechaduras: com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada (isto é, sem ter a chave). Uma fechadura simples (porta da frente de uma casa) tem CD 20. Uma fechadura média (prisão, baú...) tem CD 25. Uma fechadura superior (cofre, câmara do tesouro, etc.) tem CD 30. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Ocultar item: você pode gastar uma ação padrão para esconder um item em seu corpo. O objeto deve ser pelo menos uma categoria de tamanho menor que você. Faça um teste de Ladinagem contra um teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Para um objeto uma categoria menor que você, seu teste sofre penalidade de –5; duas categorias menor, 0; três categorias menor, +5; quatro ou mais categorias menor, +10. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

Prestidigitação (CD 20): você consegue surrupiar ou plantar objetos nos bolsos de outras pessoas sem que elas percebam. Faça um teste de Ladinagem contra CD 20. Em caso de sucesso, você consegue pegar (ou colocar) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se tiver sucesso, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não. Tentar surrupiar ou plantar algo gasta uma ação padrão.

Sabotar: esta perícia permite desabilitar dispositivos mecânicos diversos, como fechaduras, armadilhas, veículos e armas de fogo. Você também pode sabotar aparatos para que funcionem por algum um tempo, falhando apenas mais tarde (normalmente após 1d4 rodadas ou minutos de uso). Uma ação simples (emperrar uma fechadura ou arma de fogo) tem CD 15. Uma ação média (sabotar uma roda de carroça, ponte levadiça ou balão goblin) tem CD 20. Uma ação difícil (desativar ou reativar uma armadilha) tem CD 25. Por fim, uma ação muito complexa (como desativar ou reativar uma armadilha avançada ou sabotar um canhão naval para explodir quando utilizado) tem CD 30. Se falhar por 5 ou mais, alguma coisa saiu muito errada: se é uma armadilha, ela se ativa; se estiver tentando uma sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona normalmente. Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer uma penalidade de –5 no teste para fazer o teste como uma ação completa. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Usar instrumento mágico (CD 25): você pode "enganar" um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode golpear com uma espada sagrada que funciona apenas nas mãos de pessoas Bondosas (mesmo que você não seja), vestir uma capa mágica feita para elfos mesmo que você seja humano ou atravessar um portão mágico construído para permitir apenas a passagem de druidas. Faça o teste para cada ativação do item (para pergaminhos, varinhas...) ou a cada hora (para armas, armaduras, anéis...).

Lidar com Animais • Carisma

Você pode conduzir cavalos puxando uma carroça, treinar um cão de guarda e realizar outras tarefas relacionadas a animais.

Domesticar um animal selvagem (CD 25): você pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o. O tempo necessário varia de acordo com a criatura.

Ensinar um truque (CD 20): você pode ensinar um truque (atacar, atuar, ficar, guardar, pegar, procurar, proteger, quieto, rosnar, seguir, vir...) com um teste e uma semana de treino. Um animal com Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Int 2 aprende até seis truques (criaturas com Int 3 ou mais são seres inteligentes).

Forçar um animal (CD 25): você pode forçar um animal a executar um truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Este uso gasta uma ação completa e, em caso de sucesso, o animal realiza o truque na sua próxima ação.

Manejar um animal (CD 10): você pode comandar um animal para que realize um truque que ele já sabe. Este uso gasta uma ação padrão e, em caso de sucesso, o animal realiza o truque na sua próxima ação.

Todo personagem recebe +5 em testes de Adestrar Animais envolvendo seu próprio companheiro animal.

Para regras mais completas para domesticar e treinar animais, confira a *Dragão Brasil 127*.

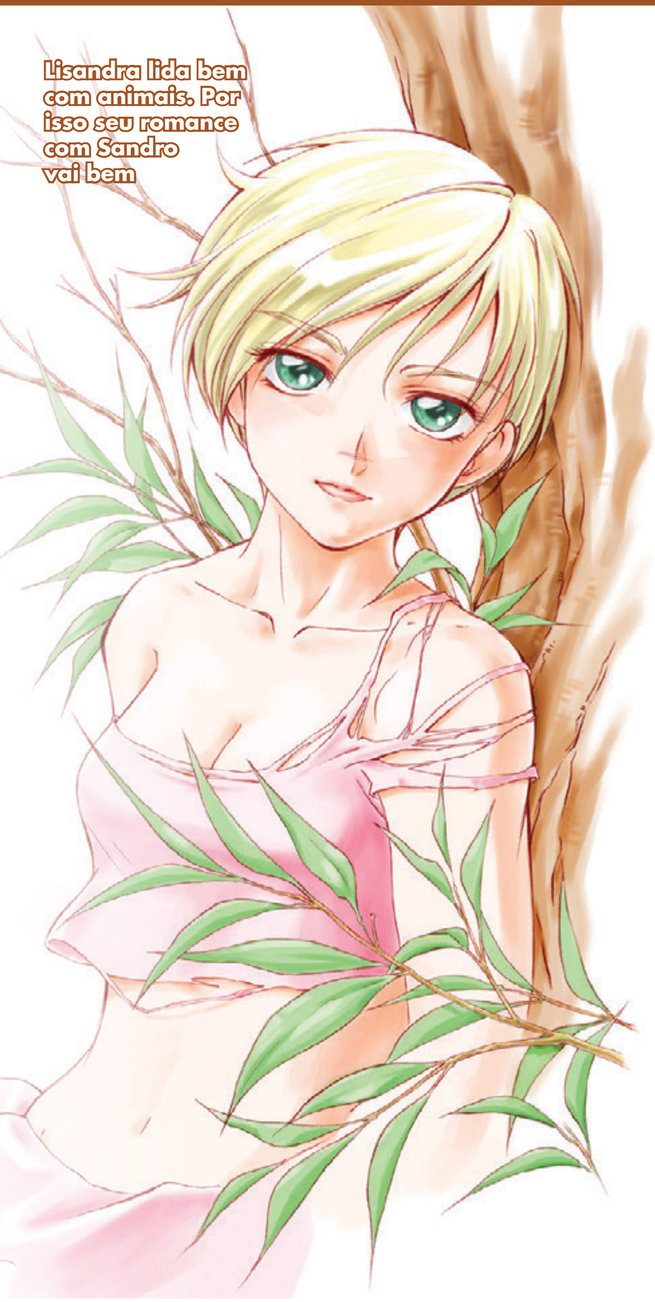
Malandragem • Carisma

Você pode fazer contatos, ouvir os rumores locais e plantar informações falsas.

Contatos: você pode fazer contatos específicos, como um contrabandista disposto a vender itens ilegais ou um guarda corrupto, que aceite abrir o portão do castelo à noite em troca de uma "gorjeta". A classe de dificuldade depende do tamanho da comunidade: 25 para vilas, 20 para cidades e 15 para metrópoles. Seu teste sofre uma penalidade de –5 se você estiver procurando algo especialmente escuso, como uma guilda de assassinos ou os membros de uma conspiração contra o rei. Este uso exige um dia inteiro.

Intriga: você pode plantar informações falsas. A CD varia de acordo com o quão difícil é acreditar em sua intriga: 20 para intrigas prováveis (espalhar que o taverneiro local, famoso por ser sovina, está aguando a cerveja); 25 para intrigas improváveis (plantar o rumor de que uma caverna da região está repleta de tesouros, para esvaziar a cidade de seus aventureiros), e 30 para intrigas quase impossíveis (convencer a população de que o clérigo da Khalmyr local é na verdade um cultista de Sszzaas). Este uso exige pelo menos um dia inteiro, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre. Se você falhar no teste por 5 ou mais, o alvo de sua intriga descobre que você está tentando plantar informações falsas a respeito dele, e pode tomar providências! Mesmo que você seja bem-sucedido, uma pessoa pode investigar a fonte da intriga até você. Isso exige um uso de obter informação (veja abaixo) por parte dela, com CD igual ao resultado do seu teste para gerar a intriga (na prática, são testes opostos de Malandragem).

Obter informação: você pode descobrir informações específicas — como a localização de uma masmorra ou o esconderijo de um bandido — interrogando pessoas ou simplesmente indo para um lugar movimentado (como um mercado ou taverna) e mantendo os ouvidos abertos. Este uso exige um dia inteiro, e algumas moedas para gastar em bebidas ou subornos. A classe de dificuldade do teste e como o dinheiro que vai gastar, dependem da informação que você quer descobrir. Informações gerais ("Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?") têm CD 10 e custam 1d6 TO. Informações específicas ("Quem é o ancião que está sempre ao lado do rei?") têm CD 15 e custam 1d10 TO. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem ("O que



CAVERNA DO SABER

fazem naquela torre misteriosa?"), têm CD 20 e custam 3d6 TO. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta ("Quem é o líder da guilda dos ladrões?"), têm CD 25 e custam 3d10 TO. Você pode pagar o dobro do dinheiro (mas tem que fazer a escolha antes da quantia ser rolada) para um bônus de +2 no teste.

Misticismo • Inteligência • Treinada

Esta perícia envolve o conhecimento e manipulação de magia e itens mágicos.

Identificar magia: quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras (CD 15 + nível da magia), antes que ela seja efetivamente conjurada. Você também pode identificar uma magia que já tenha sido lançada e que esteja funcionando (CD 20 + nível da magia). Identificar uma magia é uma reação.

Identificar poção (CD 20): identificar uma poção exige pelo menos 1 minuto.

Lançar magia de armadura: armaduras interferem com os gestos delicados necessários para conjurar. Lançar uma magia arcana usando armaduras de qualquer tipo exige um teste (CD 25 + nível da magia). O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas mesmo assim gasta pontos de magia.

Usar instrumento mágico (CD 25): você pode "enganar" um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode golpear com uma espada sagrada que funciona apenas nas mãos de pessoas Bondosas (mesmo que você não seja), vestir uma capa mágica feita para elfos mesmo que você seja humano ou atravessar um portão mágico construído para permitir apenas a passagem de druidas. Faça o teste para cada ativação do item (para pergaminhos, varinhas...) ou a cada hora (para armas, armaduras, anéis...).

Ofício • Inteligência

A perícia Ofício será descrita em detalhes na próxima coluna.

Percepção • Sabedoria

Esta perícia é utilizada para perceber coisas através dos sentidos — normalmente visão ou audição, embora outras criaturas possam contar com sentidos diferentes.

Observar: você pode notar coisas, pessoas ou criaturas escondidas. O teste é oposto ao teste de Furtividade do personagem tentando não ser visto. Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste de Percepção para ser notado. Nestes casos a dificuldade varia entre CD 5 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma grande batalha). Esta perícia também é usada para ver através de um disfarce, perceber um documento falso (veja a perícia Enganação) e ler lábios (CD 20).

Ouvir: você pode tentar coisas como uma conversa distante ou um inimigo tentando se aproximar em silêncio. Em masmorras, é bastante prudente parar para escutar antes de entrar em um novo corredor ou aposento. A dificuldade depende da intensidade do barulho. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade (veja adiante), você é bem-sucedido automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta adiciona aumenta a CD em +5. Ouvir alguém se aproximando sorrateiramente exige um teste de Percepção contra o teste de Furtividade da criatura. Perceber criaturas invisíveis tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você seja bem-sucedido no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo. Mesmo dormindo você pode fazer testes de Percepção para ouvir algo, mas sofre uma penalidade de –10; um sucesso faz você acordar.

Procurar: examinando atentamente uma coisa ou local, você pode perceber detalhes úteis ou encontrar algo que estava procurando. Você precisa estar a pelo menos 3m do item a ser examinado. Examinar uma área de 1,5m de lado gasta uma ação completa.

- Procurar um item específico dentro de um baú cheio de objetos: CD 10.
- Encontrar uma porta secreta: CD 20.
- Perceber uma porta secreta muito bem escondida: CD 30.
- Encontrar armadilhas (apenas personagens com esta habilidade de classe): CD 20 ou maior. Para armadilhas mágicas, CD 25 + nível da magia usada.

Um teste de Percepção pode revelar rastros, mas para identificá-los e segui-los você deve usar Sobrevivência e possuir o talento Rastrear.

Sobrevivência • Sabedoria

Você pode guiar um grupo através dos ermos, encontrar alimentos em áreas selvagens ou reconhecer e evitar perigos da natureza.

Evitar perigo natural: você pode usar Sobrevivência para evitar perigos naturais, como desmoronamentos, areia movediça, etc. Veja a descrição do perigo para detalhes.

Orientar-se: um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A classe de dificuldade depende do tipo de terreno: 15 para planícies e áreas costeiras, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões planares especialmente perigosas ou áreas de Tormenta. Se for bem-sucedido, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade do normal. Se falhar por 5 ou mais, você se perde e avança na direção oposta pelo dia inteiro!

O teste é exigido apenas em viagens perigosas. Para jornadas tranquilas (de acordo com o mestre), o teste não é exigido. Num grupo grande, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajuda-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores deverão decidir qual guia irão seguir antes de verem o resultado dos dados!

Seguir rastros: se você tem o talento Rastrear, pode usar Sobrevivência para reconhecer e seguir rastros. Veja a descrição do talento para detalhes.

Subsistir: você pode manter a si mesmo e a seus companheiros alimentados e abrigados em áreas selvagens, caçando, pescando, colhendo frutos, etc. A dificuldade depende do tipo de terreno; veja "Orientar-se", acima. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade de –5 (cumulativa). Se for bem-sucedido, você fornece um bônus de +2 nos testes de Fortitude para você e para seus companheiros contra quaisquer perigos da viagem. Se falhar por 5 ou mais, você encontra alimento estragado ou um abrigo especialmente ruim, e impõe uma penalidade de –2 nos testes de Fortitude. Você pode fazer um teste de subsistir enquanto avança pelos ermos, mas precisa reduzir seu deslocamento de viagem pela metade ou sofrer uma penalidade de –5 no teste, à sua escolha.

Mas nada está escrito em pedra...

As regras apresentadas nesta coluna ainda podem mudar, conforme mais testes forem feitos e mais opiniões forem recolhidas. Por enquanto, encare tudo como sugestões! A seguir estão exemplos de coisas que ainda estão sendo analisadas.

Vantagem e Desvantagem. Usando as regras de vantagem e desvantagem de D&D 5E, bônus e penalidades de +/–5 são substituídos por vantagem (role dois d20 no teste de perícia, fique com o melhor resultado) e desvantagem (como vantagem, mas fique o *pior* resultado).

Iniciativa voltar a ser um bônus fixo, em vez de uma perícia (como era no antigo Sistema d20);

Conhecimento e Ofício não terem subperícias. Sim, em termos realistas é forçado que um personagem saiba cantar, dançar e tocar instrumentos, mas em termos de história faz sentido. Pense em arquétipos de personagens — o "sábio" tem chance de responder todos os mistérios, o "inventor" sabe lidar com todos os tipos de itens e o "artista" sabe se virar com qualquer tipo de atuação.

Nomenclaturas. Os novos nomes de perícias apresentados aqui (Lidar com Animais, Malandragem, Misticismo) ainda são provisórios.

Você tem alguma sugestão sobre esses ou outros tópicos de perícias? Mande no grupo de Conselheiros da *Dragão Brasil* e vamos fazer um jogo melhor!

GUILHERME DEI SVALDI

Conjurações e Terra Seca

por Paola Lima Siviero
arte de Talles Rodrigues

Mandacaru quando fulora na seca
É o sinal que a chuva chega no sertão
Toda menina que enjoa da boneca
É sinal que o amor já chegou no coração
Luiz Gonzaga, "O Xote das Meninas"

A gota brotou na testa, escorreu dois dedos e desapareceu antes mesmo de rolar até o meio da face. No sertão, nem suor pingava no chão.

O vento soprou quente; o bafo do fim do dia de nada servia para refrescar. O sol sapecava o cangote. A poeira entrava nos olhos, no nariz e na boca. O gosto era de secura; a paisagem, de um amarelo queimado. Toninho esfregou a cara e atreveu-se a espiar detrás do mandacaru florido, o cacto adornava o solo junto a outras árvores retorcidas pela sede.

Foram cinco cachaças goela abaixo com o dono do boteco, daquelas que queimam o bucho por horas, para o compadre soltar a língua. Se dependesse da maga, teriam arrancado a informação a pulso, ou até mesmo usado uma de suas rapaduras mágicas para obrigá-lo a falar. Mas Toninho — bom de lábia que só ele — preferia adular os informantes até conseguir o que queria. E conseguira: finalmente descobrira onde o sujeito que vinha caçando estaria ao cair da tarde.

O caso tinha começado em Januária, perto de Montes Claros, onde o sujeito invocara um chupa-cabras. O estrago nas fazendas tinha sido grande e a região ficara em polvorosa com a aparição dos animais mortos e secos de sangue.

Toninho havia matado o danado, mas não antes que a criatura fizesse uma vítima humana. Infelizmente, o indivíduo que o conjurara conseguira escapulir.

Depois do chupa-cabras, tiveram que lidar com um zumbi cangaceiro, um demônio d'água no São Francisco e uma assombração de corno — dos fantasmas, os mais ferozes — que castrou dois Don Juans logo na saída do forró. Toninho seguiu o rastro do arruaceiro rumo ao norte, até Macaúbas, e depois se embrenhou nas regiões mais secas ao redor de Ibipitanga, lá onde o vento faz a curva.

Por causa da bagunça e da falta de zelo em cobrir as provas, o caçador tinha certeza que aquilo não era trabalho de feiticeiro, de demônio encarnado, nem de santo renegado. Era obra de gente mesmo e, nesse caso, tinha que ser de cigano. Homens comuns da caatinga tinham medo até do escuro e não se metiam com o além. Mais ainda, nada sabiam sobre os rituais obscuros de conjuração. Chamavam tudo de macumba. Todavia, macumba para trazer de volta a pessoa amada era bem diferente daquela de pacto dos infernos.

— Josefa?

— Que é, Toninho?

— Acho que é o desgramado vindo lá longe.

A maga protegeu os olhos com as mãos para ver melhor. O calor fritava o solo e os miolos, distorcendo a realidade. A cena ao longe parecia derreter, mas sem dúvida alguém vinha do horizonte árido do sertão.

O primeiro ruído foi o do sino no pescoço do bode preto. O segundo, o berro característico do animal. O cigano montava um cavalo malnutrido e puxava o bicho a ser sacrificado por uma corda.

— Josefa?

— Que é, Toninho?

— Acho que é hora de atacar — o caçador sugeriu, relando no cabo da peixeira, presa à cintura.

— Ainda não, homem, sossegue o facho — a maga advertiu. — Preciso ver se ele tem algum amuleto de proteção. Ou tu quer virar poeira assim que sacar a lâmina?

Toninho suspirou e tirou a mão da arma. Os ciganos tinham o hábito de usar aqueles amuletos dos infernos, mesmo. Dos infernos mesmo. O Coisa Ruim vinha lá de baixo oferecer os objetos em troca de almas e favores. Dizem que quando ele vinha ao sertão, reclamava do calor. O caçador riu.

— Tá rindo de quê?

— Tava pensando no seu pai.

Arrependeu-se assim que as palavras lhe saltaram dos lábios rachados. Josefa estreitou os olhos cor de terra — e ela era linda assim, braba — e Toninho ficou com os cabelos em pé.

* * *

Ele lembrou-se de quando a conhecera, cinco anos antes. Estava no agreste pernambucano, caçando um dos piores demônios que já havia encontrado, e depararou-se com a filha do Chifrudo. Por alguns instantes, acreditou que teria que lutar com a maga — e já ia pedindo perdão pelos seus últimos pecados, só por precaução — quando descobriu que a bichinha arretada também caçava os meios-irmãos. Decidiram juntar forças, tornando as andanças mais agradáveis e as matanças mais fáceis.

No segundo dia de viagem com a maga, Toninho teve uma amostra de seu temperamento.

— Pelo amor de Nossa Senhora Imaculada, que quentura! — ela reclamou, quando estavam no meio de uma estrada poeirenta e sem sombras.

— Ô, filha dos infernos, não blasfema o nome da madrinha.

Josefa sorriu. Era um daqueles sorrisos maquiavélicos que herdara do Sete-Pele. Mais tarde, Toninho compreendera que quando ela fazia cara de braba era ruim, mas quando sorria, era pior. Com um movimento rápido das mãos, a maga colou os lábios do caçador de demônios.

Ele aprendeu que não se deve bulinar uma maga. Voltou a falar três dias depois.

* * *

Para distrair a companheira, Toninho tirou o binóculo da bolsa de couro e observou o sujeito.

— Josefa?

— Que é, Toninho?

— Tá lascado, o cabra tem um amuleto mesmo — anunciou, vendo o colar pendendo no pescoço do homem. — E é um dente de onça.

– Ai, Jesus, dente de onça demora pra desencantar.

A maga pôs-se ao trabalho. Tirou da bolsa o sal, os ramos secos de alecrim e um vidrinho com sangue de virgem — ingrediente dos mais raros naqueles tempos. Desenhou suas runas no chão, recitou palavras da língua do Belzebu, jogou o sal, bateu o ramo, pingou o sangue. Repetia o ritual enquanto o cigano, mais ao longe, também aprontava algo macabro.

— Rápido, mulher! — o caçador a urgiu.

Ela terminou e o cheiro de enxofre fez as narinas de Toninho arderem. O amuleto perdera sua força, mas era tarde demais. O bode berrou ao ser degolado. Qualquer que fosse a conjuração do cigano, estava finalizada.

O chão rachado, que não via chuva havia mais de dois meses, tremeu. Algo crescia do solo e não parecia nada bom. O caçador e a maga entreolharam-se: diferenças esquecidas, objetivos alinhados. Josefa empunhou seu galho de camuzé e o montou; em segundos, perdia-se nos ares.

Toninho correu e saltou sobre Véia; a mula encantada estava escondida a alguns metros atrás de um xique-xique. O animal mágico estava na família havia dois séculos e Toninho a rebatizara de Véia porque... Bem, porque era muito engraçado. Ele desembainhou a peixeira e cavalgou rápido.

Trolls do agreste.

Do chão surgiram dois, com mais de dez metros de altura e duas toneladas de pura terra empedrada. Um deles urrou, fazendo algumas asas-brancas alçarem voo. O som ecoou por quilômetros e a inhaca de carniça dos monstros logo atraiu urubus.

O cigano virou-se ao ouvir o galope da mula. Encarou Toninho com ódio e enviou os trolls em sua direção. As criaturas correram, fazendo o chão chacoalhar. O caçador empunhava a peixeira, consciente de que o metal nada faria contra a carapaça dura de terra rachada. Onde diabos estava Josefa?

Os trolls estavam perto. Sessenta, quarenta, vinte metros. Perto demais.

— Filha do capeta, cadê tu?! — Toninho gritou com toda a força dos pulmões. Desalentado, percebeu que a maga finalmente o abandonara, como temera todos os dias dos últimos cinco anos.

Ele se desviou do primeiro troll, quando o monstro abaixou a mão para tentar pegá-lo. O que o bicho tinha de grande, tinha de lerdo. Puxou as rédeas de Véia para desviar do segundo, mas o movimento foi brusco demais. A poeira fez sua montaria deslizar. Foram de cara ao chão, cavaleiro e mula, e um dos monstros tomou Toninho nas mãos como se fosse um boneco de vodu. Iria comê-lo ou esmagá-lo entre os enormes dedos de terra?

O cigano gargalhou em triunfo, como se a vitória do mal fosse certa.

Mas no sertão, naquela estação, havia algo mais inesperado que monstros, ciganos loucos e caçadores de demônios: chuva.

— MWAHAHAHA! — A risada de Josefa botou a do cabra no capacho.

Ela herdara do pai aqueles truques para amedrontar e lançava mão do drama sempre que podia. Gargalhou de novo, de um jeito ainda mais maligno, quando as nuvens rodopiaram rápido, feito um tornado, tapando o sol escaldante. As primeiras gotas atingiram o solo quente e evaporaram, formando uma névoa úmida com cheiro de terra molhada. A chuva começou tímida, mas logo desceu tal cachoeira.

Os trolls do agreste berraram em desespero enquanto se dissolviam e Toninho foi arremessado ao chão sem cerimônias. Levantou-se rápido, montou na mula e contornou os monstros, que tentavam correr enquanto as pernas gigantescas desapareciam em lama sob si.

O cigano compreendeu que a derrota era iminente e danou a correr, deixando seu círculo maldito para trás.

— Pra cima dele, Véia! — Toninho incitou a mula, que galopou rápido como vento. Ele empunhou novamente a peixeira e a brandiu com a desenvoltura de quem fazia isso para viver.

Cortaram a chuva, respigando lama para todos os lados, e o sujeito lançou um olhar desesperado para trás quando viu que o caçador o alcançava.

Aquele homem tinha causado muitas mortes. Adquirira mais dívidas com o Rabo de Seta do que se poderia cumprir em uma vida. Destruíra tudo que podia em troca de poder e dinheiro. Só havia uma coisa a fazer.

A peixeira de Toninho atravessou a carne do cigano pelas costas. Ele caiu e já estava morto antes mesmo de atingir o chão encharcado. Um golpe misericordioso no coração, sem sofrimento. Era a única graça que o caçador podia oferecer ao desgraçado — bem diferente do que o esperava nos quintos, onde o pior dos agiotas exigiria seu pagamento. O sangue do cigano espalhou-se, negro como piche, e foi bebido pela terra junto com a água da chuva que acabava de cessar.

Josefa pousou ao lado deles, os cabelos escuros lambidos d'água, grudados à testa, e a tez pálida. Estava exausta, só o buraco e a catinga. Toninho a tomou nos braços e a ajudou a se sentar.

— Diacho, tu podia ter aparecido mais cedo! — ele reclamou. — Por um momento achei que tinha desistido e me deixado pra virar comida de troll.

Ela deu um sorriso fraco enquanto se recuperava.

— Tu não sabe que dureza de magia é preciso pra fazer chover nessa lonjura! Bem que gostaria de me livrar de tu, mas acho que devo ter jogado pedra na cruz na encarnação passada — ela blasfemou, e Toninho mordeu a língua para não repreendê-la. — Tu é meu carma, caçador.

Ele trouxe um cantil e a fez beber água. Deixou que a maga se recuperasse enquanto cavava uma cova para o defunto. Era mais fácil cravar a pá na terra úmida, por isso o trabalho não demorou muito. Ela só se levantou no final, talvez meia hora depois, para jogar sal no túmulo e recitar mais uns encantamentos. Assim, o cabra não conseguiria voltar para assombrar ninguém.

Armaram acampamento mais à frente. Acenderam uma fogueira para espantar os mosquitos e os espíritos, comeram fubá cozido e carne seca, e depois contemplaram o céu estrelado sem lua daquela noite.

— Josefa?

— Que é, Toninho?

— Tava aqui matutando, essa aventura dava um bom repente.

Ela revirou os olhos grandes, mas a sombra de um sorriso perpassou seus lábios. A maga fingia se irritar com as composições dele, mas sempre se divertia com as partes mais engraçadas.

O caçador de demônios, sentado na esteira de palha de pernas cruzadas, tomou nas mãos o pandeiro e quebrou o silêncio minguado com a batida.

Antônio Francisco da Silva Teixeira

Não é padre, nem é anjo,

É o Toninho da peixeira

Caçador de demônio e de marmanjo

Dessa vez pegou um cigano picareta,

Que conjurava filhos do capeta

Foram três meses de estrada seca,

Muita cachaça, charco e gorjeta,

Mas também teve coisa boa

Por onde passava

Uma donzela suspirava

Era o charme de Toninho

Que a todas conquistava

Josefa não se aguentou e deixou a gargalhada escapar. Ela adorava a brincadeira. Levantando a voz, interrompeu o companheiro e cantou também:

Se tu é conquistador

É de demônio,

Tu passa, a mulherada se benze

E desvira o Santo Antônio

Porque nem macaca velha

Quer contigo matrimônio

A maga era ácida. Mas Toninho riu-se, pois gostava daquilo. Gostava das alfinetadas, da petulância, da astúcia. Um dia, Josefa, pensou, observando a mulher de cabelos compridos sob a luz tremeluzente das chamas, um dia tu ainda vai ser minha.

Toninho riu de seu disparate e Josefa o mirou, encafifada.

— Tá fazendo hora com a minha cara, estrupício?

— E eu sou tonto de fazer isso, Josefa?

Não, ele não era. Ria-se porque sabia da verdade: a maga seria sempre — e somente — de si mesma.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

O cinema e o terror cósmico de H.P. Lovecraft

PELÍCULA CTHULLIANA!

A mitologia de Cthulhu tem elementos tão malucos e exóticos que uma das primeiras coisas que o leitor deve pensar ao ler um dos livros (se não ficou insano, claro) seria "Cara... que filme maluco isso deve dar". Pois bem... os escritos de H. P. Lovecraft inspiraram muitos filmes. Alguns são excelentes adaptações , outros são muito doidos (no bom e no mau sentido) e outros... bom, apenas são.

Não é novidade alguma que o gênero terror deve muito para **H.P. Lovecraft** e tudo relacionado à mitologia de Cthulhu. O escritor nascido em Providence é o responsável por uma guinada espetacular no gênero terror, misturando com ficção científica da melhor forma possível. Em suas obras o horror ultrapassou os limites convencionais estabelecidos até então, e vinha não apenas de assombrações e monstros tirados de lendas e boatos, mas de divindades horrendas e criaturas terríveis saídas de galáxias distantes, dimensões incompreensíveis pelo ser humano e tempos ancestrais anteriores a qualquer datação.

Além disso, Lovecraft foi um dos primeiros escritores a incentivar a criação de uma mitologia compartilhada, se correspondendo com outros autores e "ajustando" todas as relações de contos, livros e histórias, para que todas fizessem parte de um mesmo cenário ou universo, aprofundando e expandindo o que se tornaria uma das maiores mitologias ficcionais do terror modernos. Nomes como **Clark Ashton Smith**, **August Derleth**, **Robert Bloch** e até mesmo **Robert E. Howard** (criador de Conan, o Bárbaro) e **Stephen King** fazem parte da lista estelar de colaboradores da mitologia de Cthulhu.

O resultado disso é um caldeirão de excelentes contos e histórias (e alguns apenas bons e outros não tão bons assim) que estimulam a imaginação de leitores e fãs. Não é de se admirar que muitos do trabalhos de Lovecraft (e amigos) tenham inspirado diretores, roteiristas e cineastas a fazerem sua versão das histórias pavorosas e ensandecedoras com as entidades cósmicas e extradimensionais da bizarra realidade do grande Cthulhu.

A lista de filmes inspirados pela mitologia de Cthulhu é imensa, e nela constam filmes como o pavoroso *Mansão Macabra* (*Cthulhu Mansion,* 1992), onde a ligação com a mitologia é beeeeeeem pífia e o nome Cthulhu é usado como capa de um livro maldito que abre as portas para o mal (seja ele como for) e todo o resto não tem ligação nenhuma com a mitologia. No fim, é apenas um filme onde um grupo de bandidos vai morrendo um a um na casa de um mágico aposentado (que, inadvertidamente, soltou o mal pela casa, anos atrás).

Por outro lado, temos filmes incríveis que pegaram uma ideia apresentada, um conto curto, um poema de Lovecraft, e desenvolveu em uma história completa e assustadora, que deixou a cabeça do espectador rodando mesmo depois dos créditos finais.

Na década de 1960, O lendário diretor **Roger Corman** fez *O Castelo Assombrado (The Haunted Palace, 1962)*, com **Vincent Price** e **Lon Chaney Jr**, baseado vagamente em *O Caso de Charles Dexter Ward*. Em 1965 foi a vez de *Morte Para Um Monstro (Die, Monster, Die!)* com **Boris Karloff**, uma adaptação (com várias liberdades) de *A Cor que Caiu do Espaço*. Ambos os filmes mudaram vários elementos dos contos originais, para aproveitar o estilo gótico da época dos filmes de terror, mas ainda assim, tinha muita coisa estranha na história, e os dois valem muito a pena serem assistidos, mesmo hoje em dia.

E daí pra frente, o termo "baseado vagamente" num livro ou conto de H. P. Lovecraft foi usado para vários filmes, mesmo alguns que não eram tão lovecraftianos. Em 1970 foi lançado *O Altar do Diabo (The Dunwich Horror)*, com **Dean Stockwell**, recontando a história bizarra do culto escondido a Yog Sothoth e os dois filhos mestiços da divindade extraplanar.

A década seguinte foi bem mais prolifica para os Grandes Antigos, quando graças a vários avanços em efeitos especiais e o surgimento de diretores com novas visões e estilo, permitiu que vários filmes dignos de Azathoth chegassem às telas.

Stuart Gordon, um dos diretores que melhor captou o clima lovecraftiano, pegou o conto que Lovecraft menos gostava em toda sua carreira literária e transformou em um dos mais marcantes filmes de terror de baixo orçamento dos anos 1980: *A Hora dos Mortos-Vivos* (*Re-Animator*, 1985). A adaptação de Gordon, somada à interpretação marcante de **Jeffrey Combs** (sem esquecer os bizarros efeitos especiais totalmente gore) tornaram Re-Animator um clássico imediato, que rendeu duas continuações (*A Noiva de Re-Animator* , 1989, e *Re-Animator — Fase Terminal* , 2003). Stuart Gordon ainda faria mais filmes "de Cthulhu", alguns dos melhores já feitos: *Do Além* (*From Beyond*, 1986), *Herança Maldita* (*Castle Freak*, 1995) e *Dagon* (2001). Na antologia de terror *Mestres do Terror* (*Masters of Horror*, 2005), fez o episódio *Sonhos na Casa da Bruxa* (*Dreams in the Witch House*), versão do conto de mesmo nome.

O obscuro *Abominável Criatura* (*The Unnamable*, 1988) se esforça para ser um filme legal, com algum clima e um monstro bacana... apesar do baixíssimo orçamento

Encaixotando Lovecraft

A distribuidora Versátil lançou dois boxes dedicados a filmes inspirados ou versões de histórias de H. P. Lovecraft. Ambos são altamente recomendados tanto para os fãs da mitologia de Cthulhu como para quem quer conhecer o assunto e não sabe por onde.

O destaque vai para o primeiro box, que além dos excelentes filmes *A Hora dos Mortos-Vivos* (*Re-Animator,* 1985), *Do Além* (*From Beyond,* 1986) e *À Beira da Loucura* (*In the Mouth of Madness,* 1995), também traz o excelente documentário *Lovecraft: Medo do Desconhecido* (*Lovecraft: Fear of the Unknown*, 2008), que detalha a carreira do escritor detalhadamente e tem depoimentos de pessoas como **Neil Gaiman**, **Guilhermo del Toro** e **John Carpenter**.

O segundo box não fica muito atrás, com os filmes *O Filho das Trevas* (*The Resurrected*, 1991), *O Castelo Assombrado* (*The Haunted Palace,* 1963), *A Noiva de Re-Animator* (*Bride of Re-Animator,* 1989) e *Necronomicon — O Livro Proibido dos Mortos* (*Necronomicon*, 1993).

Os dois volumes de *Lovecraft no Cinema* podem ser encontrados nas grandes lojas e livrarias. Clique **aqui para visitar o site da Versátil**.

e atores fraquinhos. O diretor fez o que pode com um roteiro escrito em sete dias e filmado em três semanas.

Em 1992, uma nova versão contemporânea de *O Caso de Charles Dexter Ward* ganhou as telas com *O Filho das Trevas* (*The Resurrected*), com **Chris Sarandon** (o vampiro de *A Hora do Espanto*) e dirigido por **Dan O'Banon** (um baita roteirista, que escreveu o roteiro de *Alien, Força Sinistra, A Volta dos Mortos-Vivos* e *O Vingador do Futuro*).O filme é uma verdadeira aula de como se adaptar um conto de Lovecraft, mantendo os elementos originais e transferindo-os para uma época moderna.

Como não podia deixar de ser, o nome Necronomicon era muito bom para não ser usado pelo cinema, aparecendo em uma antologia de três histórias. Um grande sucesso da época das videolocadoras, *Necronomicon – O Livro Proibido dos Mortos* (*Necronomicon*, 1993) tinha os segmentos *Os Afogados*, *O Frio* e *Sussurros*, baseados nos contos *Os Ratos nas Paredes*, *Vento Frio* e *Um Sussurro nas Trevas*.

Em 2005, foi lançado *The Call of Cthulhu,* versão fiel do conto *O Chamado de Cthulhu*, em "Mythoscope", que mistura elementos retrô e técnicas modernas para manter o clima de filme antigo. O filme independente fez tanto sucesso que, em 2011, foi lançado *The Whisperer in Darkness*, uma versão fiel, desta vez do conto usando o mesmo apelo visual.

Ainda temos algumas adaptações um tanto... curiosas. Do conto *O Medo à Espreita (The Lurking Fear)*, foram feitas três adaptações, nenhuma exatamente boa: *Dark Heritage* (1989), *Bleeders* (1997) e *Aprisionados pelo Medo* (*Lurking Fear,* 1994), sendo esta última a menos ruim (e com atores um pouco melhores, mas só um pouco).

John Carpenter é um diretor que assume a influência que o trabalho de Lovecraft teve na sua carreira, e sempre que pode, transfere essa influência para seus filmes. É impossível negar os elementos lovecraftianos em um de seus trabalhos mais emblemáticos: *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing,* 1982), que é uma refilmagem de *O Monstro do Ártico* (*The Thing*, 1951). Carpenter colocou tantos elementos lovecraftianos, que muita gente acredita que *O Enigma do Outro Mundo* seria uma versão de *Nas Montanhas da Loucura,* quando, na verdade, é uma adaptação do livro *Who Goes There*, de **John W. Campbell Jr**. Carpenter ainda é o responsável pelo melhor filme lovecraftiano que não é de Lovecraft: *À Beira da Loucura* (*In the Mouth of Madness,* 1994), onde um investigador particular (**Sam Neil**) procura por um escritor desaparecido, cujo livro mais recente causa loucura nos leitores.

Uma produção digna de ser lembrada é *A Herança de Valdermar,* (*La Herencia Valdemar,* 2010), produção espanhola que usa extensivamente o mitologia cthulhiana, numa história onde uma agente imobiliária vai avaliar uma propriedade e acaba descobrindo o estranho e bizarro passado de seus antigos donos. A história na

Die Monster Die: filme e ótima música dos Misfits

verdade é dividida em dois filmes, continuando em *A Herança de Valdemar II: A Sombra Proibida* (*La Herencia Valdemar II: La Sombra Prohibida,* 2010). Essa megaprodução espanhola é um dos últimos trabalhos do ator **Paul Naschy**, falecido em 2009 e famoso pelos seus filmes de lobisomem. No caso de *A Herança de Valdemar,* ele atua muito bem!

Para não deixar de citar Stephen King (outro grande fã e escritor com influências lovecraftianas), o filme *O Nevoeiro* (*The Mist* , 2007), baseado no conto de mesmo nome, é uma clara homenagem a mitologia de Cthulhu, com criaturas bizarras de outro plano assolando os moradores de uma pequena cidade do Maine. Fãs dos dois escritores certamente conseguem apontar mais semelhanças e elementos de um no trabalho do outro, como em *A Hora do Vampiro* (*Salem's Lot,* 1979) e *Eu Sou o Portal* (*I am the Doorway*, em produção).

Não mencionamos o filme *Call Girl of Cthulhu* (algo como *"A Garota de Programa de Cthulhu"*), de 2014 para... bem... manter a sua sanidade.

Nós gostamos dos nossos leitores.

ROGERIO SALADINO

ENCONTRO ALEATÓRIO

TRÊS EXPERIÊNCIAS

Pedro Coimbra, da Vertente Geek, fala sobre sua visão de RPG

Constantemente penso o que me motiva a jogar RPG. Sinto isso também com card games, jogos eletrônicos e até mesmo sobre os jogos que faço com meus alunos (sou professor de Ensino Fundamental Bilíngue).

Compreendo que, uma vez que se entende os motivadores, se está mais disposto a melhorar ações. Entender o que nos leva a jogar RPG pode melhorar a experiência como um todo. Espero que eu possa fazer você, leitor, refletir sobre seus hobbies e ações, buscando aperfeiçoá-los.

O que me levou ao RPG?

Percebi que RPG se tornou meu hobby predileto já aos sete anos de idade. Eu estava sentado em uma mesa redonda com vários amigos mais velhos do prédio. Eles iam jogar *Dungeons and Dragons* e um dos jogadores acabou faltando.

Como eu era a única outra criança que já sabia ler, eles me convidaram para jogar. O mestre do jogo me explicou de maneira simples, o que até hoje considero a essência do RPG:

"Pedrinho, esse é um jogo de contar histórias em grupo. Cada um de vocês tem um personagem. Vocês vão dizer o que querem fazer na cena. Eu sou uma espécie de narrador e vou contar as coisas que estão acontecendo na cena e colocar problemas pra vocês resolverem. Alguma pergunta?".

Naturalmente eu tinha várias perguntas, mas como era o mais novo ali, resolvi ficar bem quieto e apenas começar a jogar. A experiência foi fantástica e muito pura. Hoje, ao jogar RPG com meus aluninhos, percebo o quanto a inocência da criança ajuda a tornar a experiência do RPG mais completa. A criança se envolve com o jogo narrativo na medida que percebe o RPG como uma atividade de socialização.

As três experiências intrínsecas do RPG

Vejo o RPG como três experiências distintas que acontecem simultâneamente. Temos um aspecto narrativo; temos o "game"; e por fim, o aspecto social. Vou falar sobre como vejo estes três aspectos, e como melhorei minha experiência ao parar para refletir sobre eles.

O primeiro deles, a experiência narrativa, diz respeito a própria história que está sendo contada. Na grande maioria dos RPGs, assumimos o papel de um personagem em determinada trama. Existe um prazer intrínseco em interpretar um papel, personagem ou pessoa que não é você, e esta experiência não pode ser ignorada. A qualidade da narrativa está diretamente relacionada à experiência do jogador. Não foi à toa que criamos o mito do grande narrador/mestre do jogo como responsável pela qualidade da jogatina. Todos os jogadores estão envolvidos nessa obra quando descrevem as ações de seus personagens, seus sentimentos e reações. Diferentemente de um teatro, onde os atores interpretam com o corpo, no RPG temos a narração como mecanismo de contação de histórias. Isso significa que podemos melhorar esta experiência na medida em que melhoramos nossa capacidade narrativa. É como melhorar uma ferramenta para melhorar o produto final.

No final da minha graduação em Teatro (sou Bacharel em Interpretação e Direção Teatral) percebi que utilizava elementos do trabalho do ator enquanto jogava RPG. Não estou falando de técnicas específicas d e interpretação, mas de elementos básicos do trabalho do ator: um ofício que permite a plateia vivenciar a experiência de sair do cotidiano. O ator faz de seu corpo veículo de transmissão na medida que leva a plateia a experienciar algo diferente daquilo que normalmente vive. A forma como ele expressa sua voz e movimenta seu corpo, faz do ator um portal para um local completamente novo e diferente. No RPG temos a possibilidade de experienciar os dois lados ao mesmo tempo: somos atores e plateia. Os envolvidos com o jogo possuem um papel duplo, dividindo a responsabilidade de transportar e se deixar levar por este portal para um mundo fantástico e fantasioso, diferente daquele da nossa vida banal.

Ao pensar sobre este tópico, me debrucei sobre o que faz uma boa narração. Vendo outros narradores de RPG, cinema, teatro ou contação de histórias, percebi um ponto central em seu trabalho: foco na reação e na expectativa da plateia. Eles utilizam recursos como a pausa, mudança de velocidade na fala e diferentes timbres para contar uma boa história, mas ganham a plateia no contato visual. Ultimamente tenho jogado RPG apenas virtualmente (em streams) e confesso que sinto muita falta de olhar nos olhos dos demais. Buscar aquele momento de suspensão de realidade onde estão todos envolvidos na expectativa do que está por vir. Olhar nos olhos é possibilitar a troca. É ver o outro como co-criador e respeitar o momento criativo.

Hoje, se eu tivesse que dar apenas uma dica para jogadores de RPG pouco experientes, seria: "Olhe bem nos olhos dos outros jogadores. Eles, assim como você, buscam uma experiência única que possa tirá-los do cotidiano banal. Seus olhos vão comunicar mais do que seus lábios". Sei que parece poesia de boteco de esquina, mas a verdade é que os olhos comunicam muito mais do que nos permitimos ver. Reflita sobre isso.

A segunda experiência inerente ao RPG é aquela da matriz do "game". Estamos falando de um "Jogo de Interpretação de Papéis", ou seja: um determinado arranjo de regras, ferramentas e formas de organização que definem como se deve desenrolar a ação. Muitos jogadores acabam negligenciando as regras do jogo na medida em que vivem pela "regra de ouro": a diversão do grupo deve vir em primeiro lugar. Concordo parcialmente. Vejo que a diversão do grupo é o foco inicial, e que isso não deve ser colocado em questão, mas acredito que devemos utilizar o jogo para chegar nessa diversão do grupo. Ao jogar o clássico "War", seguimos as regras determinadas pelo mesmo. Ninguém ataca de Dudinka para Madagascar. Essa reflexão me levou a duas ações principais: conhecer bem o jogo e determinar com o grupo as regras que o guiam.

Conhecer bem as regras do jogo é fundamental para manter a ação narrativa em constante movimento. Quanto menos o grupo parar para conferir as regras, melhor, e por

este motivo esta é uma tarefa de todos. Cabe a cada jogador conhecer o sistema de regras e as peculiaridades da sua função. Durante a década de 90 propagou-se o mito do "mestre do jogo" como detentor da verdade, como se fosse apenas sua responsabilidade a parte "gamer" do RPG. Hoje, vejo claramente como cabe a todos a tarefa de manter o jogo em movimento e, portanto, conhecer as regras.

Talvez ainda sejamos todos garotos em volta de uma mesa de RPG

Reforço aqui, a importância de determinar as regras do grupo. É possível que cada grupo tenha alguma regra particular: como lidam com pontos de vida, o quanto de metagame é permitido e assim por diante. A verdade é que estas regras precisam estar claras para os envolvidos e todos precisam ser co-criadores delas. Determinações impostas são sempre recebidas com resistência, o mesmo se aplica à regras: se alguém for seu detentor teremos problemas. Quais são as regras não explícitas do seu grupo? Pense nisso.

Por fim temos a experiência social que é jogar RPG. Se escolhemos passar um tempo com aquele grupo, isso precisa ser valorizado. Todos que jogam RPG sabem o quão difícil é encontrar um horário comum para todos envolvidos (sendo, talvez, a verdadeira quest do RPG). Alguns anos atrás fui jogar 3D&T com uns amigos, e a mestra do jogo chegou uma hora atrasada. O jogo seguiu normalmente até o momento da pausa para os snacks. Só então ela explicou que seu atraso foi consequência do falecimento de sua cadelinha. Sugerimos interromper o jogo, mas ela disse que precisava justamente do contrário: estar com seus amigos naquele momento.

Ficou claro pra mim que jogar RPG é mais uma desculpa para estar com as pessoas que gostamos. Todos nós temos um tempo curto e apertado. Na vida adulta isso se torna ainda mais verdade. Nossos compromissos nos afogam e vivemos eternamente correndo contra as horas. Somos tomados por um espírito de pressa e ansiedade que nos consome mesmo quando tentamos dormir. Jogar RPG é lutar contra esse espírito. É compartilhar um momento de suspensão de tempo. É passar dias, semanas e anos em apenas algumas horas em volta de uma mesa. É viver e compartilhar uma vida diferente daquela que nos é imposta banalmente todos os dias. Por isso que dou muito valor aos amigos que compartilham o hobby e seu tempo comigo. Pode parecer bobagem ser agradecido por algo assim, mas me tranquiliza e muito: sei que estou ali com aquelas pessoas e sei que elas estão comigo. No fim, jogar RPG é um ato de resistência coletiva — juntos lutamos contra as malignas engrenagens do tempo que insistem em nos afastar das coisas que amamos. Medite sobre isso.

Palavras finais

Quando o **J.M. Trevisan** me convidou para escrever este artigo fiquei muito contente. Por mais que minha primeira experiência com RPG tenha sido jogando D&D, foi com 3D&T e Tormenta que eu cresci. Foram aqueles dados de seis faces que me acompanharam na minha infância e começo da adolescência. Cheguei até a mandar uma cartinha para a sessão dos Pergaminhos dos Leitores! A *Dragão Brasil* faz parte da minha história e hoje fico feliz em fazer parte da história dela (mesmo que brevemente).

É neste movimento de ser grato pelas coisas que me acontecem na vida, que continuo aperfeiçoando a arte e ofício que é jogar RPG. Levo para o jogo apenas meu tempo, meu amor pelo hobby e principalmente meus olhos e coração abertos para aquelas pessoas que quero ao meu lado. No fundo eu ainda sou aquela criança de sete anos sentada na mesa redonda com meus amigos do prédio. No fundo eu ainda sou o Pedrinho que ama jogar um jogo de contar histórias em grupo.

E você? Quem quer ser daqui pra frente?

PEDRO COIMBRA

(conheça a *Vertente Geek* clicando aqui)

O monarca mais casca grossa da Marvel ataca com tudo para proteger Wakanda, o reino secreto!

PANTERA NEGRA

Se você não esteve escondido em uma caverna nos últimos meses, certamente deve ter ouvido falar sobre *Pantera Negra*, o mais recente filme do Universo Cinematográfico da Marvel (ou MCU).

Baseado no herói de mesmo nome das histórias em quadrinhos, o filme foi um sucesso completo, conquistando fãs e bilheterias no mundo todo. Indo muito além da representatividade racial, *Pantera Negra* nos mostrou um cenário mítico, tecnológico e mágico, de uma nação africana inconquistada pelo colonialismo, que se desenvolveu de forma independente — e suas heroínas e heróis, homens e mulheres de pele negra, lutando entre preservar seu modo de vida ou compartilhar suas benesses com outros povos além de suas fronteiras.

Criado em 1966 por **Stan Lee** e **Jack Kirby**, o Pantera Negra foi um dos primeiros super-heróis negros em quadrinhos das grandes editoras. Além disso, não era necessariamente caricatural, algo raro para a época. Desde o início, ele foi o rei de Wakanda, além de portar a posição cerimonial — e prática — de Pantera Negra, que lhe garante poderes especiais. Como em todas as histórias em quadrinhos rolando há décadas, detalhes vão sendo alterados com o passar do tempo (os famosos *retcons*). Considere que os personagens, locais e equipamentos mostrados nesse artigo se referem aos apresentados nos filmes do MCU; detalhar todas as possibilidades dos quadrinhos poderia consumir várias edições!

Nesta adaptação, além de apresentar os detalhes do mundo de *Pantera Negra*, também mostramos os principais protagonistas e antagonistas da história. De fato, é possível jogar uma aventura com eles facilmente! Para isso, você pode escolher entre *3D&T Alpha* ou *Mutantes & Malfeitores 3ª Edição* como sistema. Ambos se prestam muito bem a aventuras de super heróis e heroínas.

Wakanda Eterna

Para o resto do mundo, o Reino de Wakanda é apenas um país pequeno e isolacionista no coração da África, cercado por montanhas e densas selvas, fronteiriço com Quênia, Uganda, Etiópia e Sudão do Sul.

Mesmo pessoas bem-informadas acreditam que esta nação tem pouco valor — Everett Ross a descreve como "País de Terceiro Mundo. Pastores. Produtos têxteis. Roupas estilosas". Mas Wakanda é muito mais que isso.

Sua história começa em tempos imemoriais, quando um meteorito feito de vibranium caiu sobre o continente africano, afetando a vida vegetal ao seu redor. Quando os seres humanos se espalharam pelo continente, cinco tribos se assentaram naquela região, chamando-a de Wakanda. Eventualmente, essas tribos entraram em guerra, buscando hegemonia e controle sobre as reservas de vibranium.

Guiado por sonhos e visões da deusa pantera Bast, o xamã guerreiro Bashenga descobriu as propriedades especiais da "erva em forma de coração", fortalecida pelo contato com o vibranium. Ele então usou seus novos talentos para acabar com a guerra e unificar as tribos, tornando-se o primeiro Rei de Wakanda e o primeiro Pantera Negra. Apenas uma entre as cinco tribos recusou-se a jurar lealdade ao soberano, isolando-se nas montanhas e eventualmente tornando-se a tribo Jabari.

As outras tribos acabaram se organizando em torno de suas funções e atribuições no todo da sociedade wakandiana. Assim, a tribo da Fronteira protege a nação contra os olhares externos, aparentando serem simples pastores em vestes coloridas — que ocultam suas armas e são entremeadas com fios de vibranium, sendo verdadeiras armaduras. A tribo Mineradora é a única responsável pela extração e processamento de vibranium, sendo assim poderosa e relevante; a tribo dos Rios controla os suprimentos de água e vias fluviais; e a tribo Mercante exerce suas atribuições em cada transação comercial, mantendo a estabilidade comercial em uma nação que parece cuidar de todos os seus cidadãos em termos de igualdade.

Com a passagem dos anos, os wakandianos aprenderam a usar o vibranium de muitas maneiras, desenvolvendo tecnologias muito superiores à quaisquer outras no planeta. Percebendo que o mundo fora de Wakanda se tornava um lugar cada vez mais caótico e perigoso, criaram um campo holográfico capaz de enganar todo tipo de sensores, disfarçando o país mais avançado do mundo como "apenas mais uma nação empobrecida do Terceiro Mundo".

Devido ao crescente aumento de atividade super-humana no início do século XXI, o status isolacionista de Wakanda foi se tornando cada vez mais insustentável. Países como os Estados Unidos e a antiga União Soviética, organizações como a S.H.I.E.L.D. e mesmo indivíduos inescrupulosos como Ulysses Klaue cresceram os olhos para as reservas conhecidas de vibranium, e em alguns casos (Klaue) chegando a descobrir a verdade sobre Wakanda. Após os acontecimentos do filme, o país iniciou um processo de abertura, revelando seu poderio e oferecendo ajuda e apoio humanitário para o mundo.

Representatividade, sim

Muita gente mais qualificada — e porque não, com um ponto de vista mais relevante — já falou sobre a importância do filme para a cultura pop. Mas às vezes precisamos chover no molhado para transmitir uma mensagem.

Pantera Negra nos mostrou como pode ser legal e incrível uma história fantástica em que os negros são maioria — e não como criminosos, escravos ou algum outro estereótipo. Se você já jogou muito RPG, e tem uma extensa lista de personagens, pergunte-se: quantos deles eram negros? Ou quantos PdMs negros você já encontrou? Essas questões podem parecer acessórias para algumas pessoas, mas como já martelamos aqui mesmo na *Dragão Brasil*, ***representatividade é importante***. Então abracemos essa representatividade, e vamos nos aventurar!

Isipho (Vibranium)

Ocupando uma área de extensão desconhecida em direção às profundezas, o Grande Monte em Wakanda é a base de toda a mineração de vibranium e geração de energia da nação. Ali, onde o meteorito caiu, a tribo Mineradora trabalha o *isipho* em diversas formas, o que catapultou a tecnologia wakandiana em direções jamais atingidas por outros povos.

O minério de vibranium é usado extensivamente em Wakanda, e também foi instrumental na criação de diversos itens — e seres — do MCU. Processado na forma de metal, é mais forte que o aço, embora tenha apenas um terço do peso, e é capaz de absorver completamente qualquer vibração (daí seu nome ocidental). Isso o torna praticamente indestrutível, já que qualquer tentativa de danificar fisicamente o material é negada em um nível molecular, conforme a energia mecânica ou cinética é absorvida em vez de ter suas ligações moleculares rompidas. Isso significa que o vibranium pode absorver uma ampla variedade de

impactos físicos, incluindo explosões e balas de alto calibre, sem sofrer nenhum dano ou enfraquecimento.

Como um metal, o vibranium tem propriedades magnéticas, como pode ser percebido pela tecnologia de trens de levitação magnética hiper-eficientes de Wakanda.

No entanto, apesar de sua natureza quase indestrutível, a durabilidade do vibranium tem limites, especialmente no caso de ataques de energia, que podem vencê-lo lentamente e com esforço. O metal também conduz eletricidade, e é particularmente vulnerável a frequências específicas de ataques sônicos, conforme demonstrado pelo braço sintético de Ulysses Klaue e os estabilizadores sônicos construídos nos trilhos do Grande Monte.

3D&T: itens feitos de vibranium possuem Invulnerabilidade (corte, esmagamento e perfuração), Armadura Extra (fogo, frio e químico) e Vulnerabilidade (eletricidade e sônico).

M&M: equipamentos feitos de vibranium possuem graduações variadas de Proteção Impenetrável, mas também incluem a complicação Fraqueza, que ignora essas graduações no caso de ataques com o descritor sônico ou eletricidade.

Tecnologia

Um dos pontos mais impressionantes da cultura wakandiana é sua tecnologia avançada, certamente décadas à frente dos povos supostamente mais avançados do planeta.

Além de superestruturas tecnológicas como o sistema de extração e transporte de vibranium, ou o campo holográfico protegendo os limites da nação, a alta tecnologia faz parte do dia-a-dia do povo de Wakanda.

No caso de suas heroínas e heróis, isso cria inúmeras possibilidades de habilidades especiais que você pode empregar em seu jogo.

Armadura Dora Milaje

Estes trajes funcionam tanto como armaduras de batalha quanto como vestes cerimoniais. Usados pelas Dora Milaje, são leves e flexíveis, mas altamente reforçadas com trama de vibranium.

3D&T: A3, Invulnerabilidade (corte, esmagamento e perfuração), Armadura Extra (fogo, frio e químico) e Vulnerabilidade (eletricidade e sônico); 10 pontos de equipamento; 18 golpes defendidos.

M&M: Proteção Impenetrável 6, Sutil; custo 13.

Lâminas Circulares

Nakia empunha lâminas circulares, uma arma exótica do povo dos Rios. Além de poderem ser usadas em combate corpo-a-corpo, também retornam para a usuária caso sejam arremessadas.

3D&T: Força e/ou PdF (corte).

M&M: Dano 2 À Distância, Crítico 19-20; custo 6.

Lança de Vibranium

Usada pela General Okoye, esta lança pode diminuir de tamanho e forma, ocultando-se como um bastão curto. Por sua composição, ela é capaz de perfurar armaduras pesadas e consegue até mesmo deter um veículo em movimento como se fosse uma parede, se for fincada no solo.

3D&T: Força (perfuração), Ataque Especial (PdF, Amplo).

M&M: Dano 3 À Distância Penetrante, perfuração, Crítico 19-20; custo 10.

Manoplas de Vibranium

Essas manoplas decoradas em forma de cabeça de pantera são usadas por Shuri. Elas podem disparar poderosas rajadas de energia.

3D&T: PdF (sônico).

M&M: Dano 6 À Distância Multiataque, sônico; custo 18.

Manto-Escudo

Equipamento padrão dos soldados do povo da Fronteira, esses mantos coloridos são entremeados com fios de vibranium. Além disso, podem ser usados para criar um campo de força em forma retangular, como um escudo.

3D&T: A2, Escudo; 3 pontos de equipamento; 12 usos.

M&M: Campo de Força 2; +3 Defesas Ativas; custo 8.

Cavaleiros de Rinocerontes

A tribo da Fronteira treina e comanda rinocerontes de batalha – normalmente protegidos com armaduras de placas de vibranium. Se você sempre sonhou em montar um deles para esmagar invasores, essa é sua chance!

3D&T: 15N; F5 (perfuração ou esmagamento), H2, R4, A2, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (corte, fogo, frio, esmagamento, perfuração e químico), Atropelar, Sentidos Especiais (audição e faro aguçados); Fúria, Vulnerabilidade (elétrico e sônico).

Atropelar: Quando um rinoceronte avança contra um alvo, quase nada nesse mundo pode pará-lo. Gastando um movimento (de pelo menos 10m), ele dobra a Força para determinar a FA. Realizar uma nova carga contra o mesmo personagem requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

M&M: NP 9; FOR 7, VIG 8, AGI –1, DES 0, LUT 5, INT –4, PRO 0, PRE –3. Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Chifre 3 (+7), Especialidade (Sobrevivência) 4 (+4), Intimidação 10 (+9), Percepção 3 (+3). Vantagens: Assustar, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (chifre) 2, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Interpor-se, Tolerância Maior. Poderes: Crescimento 5 (Permanente, Inato; For & Vig +5, +5 Massa, +2 Intimidação, –2 Defesas Ativas, +1 Velocidade), Dano de Força +1 Penetrante 5, Proteção Impenetrável 2, Sentidos 2 (faro, aguçado e estendido). Ataque: Inic +3, desarmado +5 (dano 9), chifre +7 (dano 10). Defesa: Esq 2, Apa 5, Fort 10 (14), Res 12, Von 6. Total: Habilidades 4 + Perícias 10 + Vantagens 10 + Poderes 30 + Defesas 18 = 72.

Miçangas Kimoyo

Estas peças de tecnologia avançada utilizam o vibranium para uma infinidade de propósitos. Cada cidadão de Wakanda recebe sua primeira miçanga logo no nascimento, para propósitos médicos e de identificação. Conforme o indivíduo cresce, miçangas adicionais podem ser acrescentadas, de acordo com as necessidades. Elas podem estabilizar ferimentos, capturar e projetar sons e imagens holográficas, controlar outros dispositivos

de tecnologia wakandiana, e servir como dispositivo de comunicação e gravação a longas distâncias.

3D&T: Memória Expandida; 3 pontos de equipamento; 12 usos.

M&M: Característica 4 (banco de dados, gravador, câmera, projetor holográgico), Comunicação de Rádio 4 (Área, Seletiva, Sutil), Cura 1; custo 31.

Miçangas PEM

Estas miçangas usam tecnologia avançada para criar pequenos pulsos eletromagnéticos (PEM), desativando qualquer equipamento elétrico ou eletrônico.

3D&T: Paralisia, Interferência; 1 ponto de equipamento; uso único.

M&M: Nulificar 2 Amplo (tecnologia) de Área de Explosão (resistido por Vontade), custo 6.

"Sneakers"

Esses sapatos criados por Shuri absorvem sons, permitindo andar, correr ou aterrissar sem gerar qualquer tipo de ruído. Eles podem se materializar ao redor dos pés do usuário, originados das solas dos sapatos, de maneira similar ao Traje do Pantera Negra.

3D&T: furtividade, Movimento Especial (constância, queda lenta, sem rastros).

M&M: Camuflagem 1 (audição normal), custo 2.

Dora Milaje

Este grupo de elite exclusivamente feminino conta com guerreiras poderosas e altamente treinadas. Além de servirem como guarda-costas do Rei de Wakanda, as Dora Milaje ("as adoradas") também servem como forças especiais no exército da nação. Sua líder atual é a General Okoye.

Bastante diferentes de sua representação nos quadrinhos — onde também cumprem um papel de "esposas-em-treinamento" que podem ser escolhidas como consortes pelo rei — no MCU as Dora Milaje são exclusivamente guerreiras. Seu equipamento básico inclui armaduras cerimoniais, vermelhas e douradas; além de lanças de vibranium capazes de varar carros blindados como se fossem papel. Todas as Dora tem a cabeça completamente raspada, mas podem usar perucas em situações de infiltração ou similares — o que não quer dizer que vão apreciar fazê-lo...

Cães de Guerra

Os Cães de Guerra são o serviço central de inteligência de Wakanda. Seus membros são encarregados de coletar informações em todo o mundo para garantir a segurança do reino. Normalmente trabalham sob identidades falsas, como verdadeiros espiões; em alguns casos, também buscam ajudar povos oprimidos por todo o mundo com seus talentos e tecnologias avançadas.

Como forma de identificação, os Cães recebem tatuagens brilhantes na parte interna do lábio inferior. Em pelo menos um caso, sabe-se de Cães de Guerra que desertaram e passaram a se dedicar a outros objetivos — como iniciar uma revolução global para colocar Wakanda no topo. Por outro lado, sabe-se também daqueles que se recusaram a participar desses esquemas, acreditando em fazer contatos, ajudar pessoas e construir pontes, fazendo mais para ajudar outras nações.

Desnecessário dizer que os Cães de Guerra são excelentes ganchos para aventuras, tanto como personagens jogadores em missões especiais, portando os incríveis equipamentos wakandianos, quanto como antagonistas em situações extremas — como no plano de revolução sangrenta iniciado por Erik Killmonger.

Aventuras em Wakanda (e além)

O panorama de possibilidades de aventuras de RPG ao redor de Wakanda e do Pantera Negra é extenso. A mais fácil de preparar e executar, claro, seria seguir o plot do próprio filme — estendendo cenas e modificando fatos para pegar seus jogadores de surpresa.

Nesse caso, os protagonistas apresentados mais à frente preenchem bem esse gancho; talvez com a adição de M'Baku ou Everett Ross.

Outra possibilidade está em um grupo completamente formado por guerreiras da Dora Milaje, com o objetivo de proteger o Rei de Wakanda. Mesmo que ele seja perfeitamente capaz de se proteger sozinho, isso cria uma dinâmica de grupo diferente, além de estimular um grupo de personagens 100% femininas.

O Pantera Negra e seu trono da hora

Aventuras também podem girar em torno de outros elementos do cenário, como desafios da Tribo da Fronteira ou um grupo de Cães de Guerra em situações-limite. E porque não uma aventura *"slice of life"* em que os jogadores controlam cidadãos comuns de Wakanda em uma situação perigosíssima, como por exemplo a prometida chegada do supervilão Thanos? Aproveite esta oportunidade para criar e sonhar um imaginário diferente. Pesquise. Se há um momento perfeito para mergulhar em uma ficção fantástica fora do eixo Europa-Extremo Oriente, é este.

Protagonistas e Antagonistas

As descrições e fichas apresentadas a seguir tentam captar o espírito dos personagens do filme, mas não se pretendem exaustivas e completas: há espaço para alterações, tanto por parte do mestre quanto dos jogadores.

T'Challa, Rei de Wakanda, Pantera Negra

O soberano de Wakanda também é seu maior protetor. T'Challa assumiu o manto do Pantera Negra alguns anos antes de se tornar rei; seu pai, já em idade avançada, acreditava que T'Challa deveria se familiarizar com a posição, cumprindo missões secretas para o reino e protegendo seus cidadãos de ameaças internas e externas.

Algum tempo mais tarde, o Rei T'Chaka sucumbiu em um ataque terrorista orquestrado por Zemo — mas o ataque acabou atribuído ao Soldado Invernal. T'Challa perseguiu o assassino de seu pai até os confins da Terra, sendo um "lado neutro" durante o conflito que acabou conhecido como a Guerra Civil dos super-heróis do MCU.

Finalmente encontrando seu alvo, T'Challa percebeu que a vingança desenfreada traria apenas mais mal do

Nakia e Shuri: porrada e ciência. Com mais porrada ainda se precisar

que bem, impedindo Zemo de se matar e salvando as vidas do Capitão América e do Soldado Invernal. Prometendo ajuda aos heróis agora clandestinos, ele finalmente pôde se dedicar à sua coroação e novas funções como o Rei de Wakanda.

Durante esse período, ele conseguiu localizar o contrabandista Ulysses Klaue, mas não detê-lo; missão que culminou na chegada de Erik Killmonger à Wakanda e aos eventos detalhados no filme.

T'Challa demonstra ter grande respeito para com outras pessoas, especialmente seu pai, T'Chaka. Ele honra as tradições e princípios de Wakanda e está disposto a agir sempre que necessário. Um lutador honrado, ele respeita seus oponentes e está disposto a poupar a vida de seus inimigos — mas não se opõe a matar seus oponentes em uma luta.

Após sua ascensão ao trono, ele fica dividido entre honrar as tradições de Wakanda e ajudar o mundo além. T'Challa não é muito falante: geralmente fica em silêncio durante conversas e muitas vezes fala laconicamente. Apesar de quase sempre mostrar um comportamento bastante sério, ele é bem-humorado e até mesmo sarcástico quando cercado por sua família e amigos.

3D&T Alpha (36N)

F3 (corte), H4, R3, A4, PdF0, 25 PVs, 15 PMs.

Kit: Herói Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto), Supersoldado (condicionamento insano, objetivo ferrenho, tanque de carne).

Vantagens: Armadura Extra (fogo, frio e químico), Ataque Especial (PdF, Amplo), Ataque Múltiplo, Aceleração, Deflexão, Equipamento, Escudo, Invulnerabilidade (corte, esmagamento e perfuração), Patrono (Wakanda), Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Assombrado, Código de Honra (Heróis), Ponto Fraco (uniforme), Vulnerabilidade (eletricidade e sônico).

Perícias: Esportes, Idiomas, Investigação.

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 12

For 4, Vig 4, Agi 7, Des 7, Lut 14, Int 4, Pro 7, Pre 7

Poderes: Garras (Dano de Força +2, Crítico Aprimorado, Penetrante 6), Camuflagem 2 (visão normal, limitado à sombras), Característica (mudança rápida), Movimento 5 (escalar paredes 2, estabilidade 2, queda segura), Proteção 6 (Impenetrável, limitado a dano físico).

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Corpo-a-corpo 4, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Ataque Preciso, Avaliação, Bem Relacionado, Benefício 5 (Rei de Wakanda), Desarmar Aprimorado, Equipamento 4, Esconder-se à Plena Vista, Esquiva Fabulosa, Evasão, Faz-Tudo, Finta Ágil, Idiomas 4, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Luta no Chão, Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma, Rolamento Defensivo 4, Saque Rápido.

Perícias: Acrobacia 8 (+15), Atletismo 11 (+15), Furtividade 13 (+20), Intimidação 8 (+15), Intuição 8 (+15), Investigação 8 (+15), Percepção 13 (+20), Persuasão 14 (+21), Prestidigitação 6 (+13), Tecnologia 8 (+15), Tratamento 6 (+13), Veículos 7 (+14).

Ataque: Iniciativa +11, Garras +18 (Curto, Dano 6 Penetrante, 19-20), Desarmado +18 (Curto, Dano 4)

Defesa: Esquiva 14, Resistência 14 (apenas contra dano físico) / 8 / 4 (sem rolamento defensivo), Aparar 14, Fortitude 9, Vontade 11.

Equipamento: miçangas kimoyo, miçangas PEM, sneakers.

Habilidades 54 + Poderes 23 + Vantagens 40 + Perícias 55 + Defesa 16 = 188pp.

Nakia, Membro dos Cães de Guerra

Apesar de ser fiel a Wakanda e ter sempre interesses do país em mente, Nakia desaprovava as políticas secretivas e isolacionistas do país, vendo-as como obstáculos impedindo a nação de tornar o mundo um lugar melhor.

Apesar de seus deveres como Cão de Guerra envolvessem principalmente espionagem, ela consistentemente se envolve em conflitos para o bem dos outros, sendo inflexível ao usar suas habilidades para ajudar os necessitados — como mulheres reféns na Nigéria, onde conhecemos a personagem. Sua insistência em não ficar sentada à toa enquanto os outros estão sofrendo, juntamente com sua desaprovação aberta ao isolacionismo de Wakanda, faz com que ela esteja constantemente fora do país ajudando os outros. Sua postura e atitude obstinada muitas vezes a levam um confronto de ideais com T'Challa, apesar de ambos terem uma óbvia afeição romântica um pelo outro.

Nakia é a imagem da espiã perfeita: ela pode passar despercebida em uma missão de infiltração, ou usar sua beleza em efeito máximo, dependendo da ocasião. Durante os eventos do filme, chega a vestir uma armadura da Dora Milaje, mesmo não sendo uma das guerreiras do grupo de elite; quando a crise é solucionada, ela retoma seu papel como membro dos Cães de Guerra.

3D&T Alpha (22N)

F1 (corte), H4, R2, A2, PdF1 (corte), 10 PVs, 10 PMs.

Kit: espiã (disfarce ilusório).

Vantagens: Aliado (T'Challa), Ataque Múltiplo, Identidade Alternativa, Imunidade Legal, Patrono (Wakanda), Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código de Honra (Heróis).

Perícias: Investigação, Idiomas, Manipulação.

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 8

For 1, Vig 1, Agi 3, Des 3, Lut 4, Int 2, Pro 3, Pre 4

Vantagens: Arma Improvisada 2, Armação, Ataque Acurado, Ataque à Distância 2, Ataque Corpo-a-corpo 2, Ataque Preciso, Atraente, Avaliação, Bem Informado, Bem Relacionado, Benefício 4 (ambidestria, autorização de segurança, identidade alternativa, imunidade diplomática), Contatos, Equipamento 8, Faz-Tudo, Ferramentas Aprimoradas, Idiomas 5, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 4, Saque Rápido, Tomar a Iniciativa, Tontear (Enganação).

Perícias: Acrobacia 9 (+12), Atletismo 4 (+5), Enganação 11 (+15), Furtividade 7 (+10), Intimidação 6 (+10), Intuição 7 (+10), Investigação 13 (+15), Percep-

ção 9 (+12), Persuasão 8 (+12), Prestidigitação 7 (+10), Tecnologia 8 (+10), Tratamento 6 (+8), Veículos 7 (+10).

Ataque: Iniciativa +7, Lâminas Circulares +6 (Curto ou À Distância, 19-20, Dano 2), Desarmado +6 (Curto, Dano 1)

Defesa: Esquiva 8, Resistência 5 / 1 (sem rolamento defensivo), Aparar 6, Fortitude 6, Vontade 8.

Equipamento: lâminas circulares, miçangas kimoyo.

Habilidades 21 + Vantagens 41 + Perícias 51 + Defesa 17 = 130pp.

Shuri, Princesa de Wakanda

A segunda filha de Ramonda e T'Chaka, irmã de T'Challa, também é a líder do Grupo de Design de Wakanda. Uma inovadora genial, responsável pela criação de diversos itens da tecnologia moderna, ela também projetou a atual geração de trajes do Pantera Negra.

Shuri é uma gênia da alta tecnologia, utilizando a abundância do vibranium para criar inovações e impulsionar seu país a direções nunca vistas. Ela acredita que não há limites para melhorar um dispositivo, e fica animada ao testar e constatar a eficácia de suas criações.

Como muitos irmãos mais novos, Shuri tem um comportamento infantil em relação à T'Challa, provocando-o amigavelmente. Como acredita em avanços e inovação, Shuri é bem pouco tradicionalista, nunca tendo muito respeito às formalidades. Mas é óbvio que ela ama muito sua família e se preocupa muito com a segurança de seu irmão.

Shuri é uma grande fã da cultura dos Estados Unidos, com algumas de suas invenções sendo diretamente inspiradas por filmes que ela assistia com seu pai (como os "sneakers"). Ela frequentemente se veste com roupas de estilo americano, como camisetas de marca, jeans e shorts, em alto contraste com as roupas tradicionais ou de alta classe de outros wakandianos. Ela também parece estar muito interessada em mídias sociais, inclusive citando memes da internet para T'Challa.

3D&T Alpha (22N)

F0, H3, R1, A1, PdF2 (sônico), 5 PVs, 35 PMs.

Kit: cientista aventureira (especialista em ciência, plano de ação).

Vantagens: Genialidade, Equipamento, Inventor, Movimento Especial (constância, queda lenta, sem rastros), Paralisia, Patrono (Wakanda), Pontos de Magia Extras x3.

Desvantagens: Devoção (à ciência).

Perícias: Ciência, Máquinas, Medicina; furtividade.

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 8

For 0, Vig 0, Agi 1, Des 2, Lut 0, Int 8, Pro 5, Pre 2

Poderes: Proteção 3 (Impenetrável, limitado a dano físico), Rapidez 4 (limitado a tarefas mentais).

Vantagens: Ataque à Distância 7, Bem Relacionado, Benefício 4 (princesa de Wakanda), Equipamento 13, Ferramentas Improvisadas, Idiomas 5, Iniciativa Aprimorada, Inspirar 2, Inventor, Maestria em Perícia (Tecnologia), Memória Eidética, Sorte, Sorte de Principiante, Zombar.

Perícias: Enganação 8 (+10), Especialidade: Engenharia 8 (+16), Especialidade: Ciência 8 (+16), Intuição 5 (+10), Investigação 4 (+12), Percepção 5 (+10), Persuasão 8 (+10), Prestidigitação 2 (+4) Tecnologia 8 (+16), Tratamento 8 (+16), Veículos 14 (+16).

Ataque: Iniciativa +5, Manoplas de Vibranium +8 (À Distância Multiataque, Dano 6 sônico).

Defesa: Esquiva 9, Resistência 5 / 3 (sem campo de força), Aparar 5, Fortitude 8, Vontade 8.

Equipamento: manoplas de vibranium, manto-escudo, miçangas kimoyo, miçangas PEM, "sneakers".

Habilidades 18 + Poderes 5 + Vantagens 40 + Perícias 39 + Defesa 18 = 120pp.

Okoye, General da Dora Milaje

A líder suprema da força de elite conhecida como Dora Milaje é Okoye: uma protetora ferozmente leal a Wakanda. Ela não tem medo de questionar seu soberano, mas sempre o defenderia com sua vida. Uma tradicionalista convicta, Okoye é tão formidável com sua lança quanto em seus comentários sarcásticos e língua afiada. A despeito de sua posição elevada e atitude séria quando se trata de seus deveres, ela compartilha um relacionamento

Okoye e a Dora Milaje: força e lealdade

descontraído e amigável com T'Challa, sempre pronta para fazer piadas às suas custas, especialmente quando se trata de Nakia.

Durante o filme, Okoye se vê dividida entre a lealdade ao seu país e seu rei, em diversos momentos. A imensa bravura e lealdade de Okoye ao seu país é fundamental para impedir que uma guerra civil completa aconteça, ao se interpor diante de um rinoceronte em fúria e subjugando o seu esposo, W'Kabi da tribo da Fronteira, fazendo-o render-se — e incitando suas tropas a fazerem o mesmo, submetendo-se às Dora Milaje.

Okoye veste a tradicional armadura das Dora Milaje na maioria das ocasiões; seu cabelo é completamente raspado e ela possui tatuagens na careca. Sua lança de vibranium pode diminuir de tamanho, disfarçando-se como um simples pedaço de metal.

3D&T Alpha (22N)

F2 (perfuração), H4, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs.

Kit: guerreira (ataque contínuo, crítico automático).

Vantagens: Armadura Extra (fogo, frio e químico), Ataque Especial (PdF, Preciso), Membros Elásticos, Invulnerabilidade (corte, esmagamento e perfuração), Patrono (Wakanda).

Desvantagens: Devoção (obedecer às leis de Wakanda), Vulnerabilidade (eletricidade, sônico).

Perícias: Sobrevivência.

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 8

For 3, Vig 2, Agi 6, Des 6, Lut 10, Int 3, Pro 4, Pre 4

Vantagens: Ação em Movimento, Assustar, Ataque Acurado, Ataque Corpo-a-corpo 4, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Ataque Preciso, Avaliação, Bem Relacionado, Benefício 4 (General de Wakanda), Crítico Aprimorado (lança), Desarmar Aprimorado, Equipamento 11, Idiomas 3, Iniciativa Aprimorada 2, Liderança, Luta no Chão, Saque Rápido, Trabalho em Equipe.

Perícias: Acrobacia 4 (+10), Atletismo 12 (+15),

Killmonger e o peito protegido, pois malhar não é nada fácil

Intimidação 11 (+15), Intuição 11 (+15), Investigação 9 (+12), Percepção 8 (+12), Tecnologia 7 (+10), Tratamento 2 (+5), Veículos 10 (+16).

Ataque: Iniciativa +14, Lança +14 (Curto ou À Distância, Dano 6 Penetrante, 18-20), Desarmado +14 (Curto, Dano 3)

Defesa: Esquiva 8, Resistência 9, Aparar 10, Fortitude 6, Vontade 8.

Equipamento: armadura Dora Milaje, lança de vibranium, miçangas kimoyo.

Habilidades 39 + Vantagens 39 + Perícias 37 + Defesa 12 = 127pp.

Erik Killmonger

Nascido Erik Stevens, este jovem descobriu ainda muito cedo que seu pai era um príncipe de Wakanda chamado N'Jobu. Doutrinado por seu pai, um Cão de Guerra desertor que ajudou no contrabando de uma enorme quantidade de vibranium para fora de Wakanda, Erik acreditava no poder da nação que nunca conheceu, mas que desejava chamar de lar.

Esse desejo de voltar à Wakanda apenas aumentou com a morte de seu pai nas mãos do Pantera Negra anterior, o Rei T'Chaka, irmão de N'Jobu. Erik voltaria, para obter vingança, e para libertar todos os povos negros oprimidos do mundo — sob a égide de um Império de Wakanda ainda maior que todos os que já existiram. Devido à sua selvageria enquanto servia no exército americano, Stevens ganhou o apelido de Killmonger.

A base das motivações e da personalidade de Killmonger foi impulsionada pelo ódio e pela vingança, especialmente contra as injustiças contra os africanos, os afro-americanos e ele próprio. Suas ações, no entanto, provaram que Killmonger havia se perdido em sociopatia, ódio e raiva, corrompendo o ideal de N'Jobu — que, apesar de suas ações violentas, se baseava no desejo de ajudar os povos negros do mundo, enquanto Killmonger só era impulsionado por vingança.

Belo e em forma invejável, Killmonger usa uma armadura peitoral reforçada, além de trajes práticos típicos de mercenários de alto calibre. Sob as roupas, sua pele é marcada por escarificações rituais, uma para cada morte que causou — cobrindo todo o seu peito, abdome e braços. Quando obteve acesso a um traje de Pantera Negra, escolheu um padrão dourado como contraste ao negro do uniforme, diferenciando-o facilmente de T'Challa.

3D&T Alpha (38N)

F3, H4, R4, A4, PdF2, 20 PVs, 20 PMs.

Kit: herói uniformizado (arsenal, esconderijo secreto), kickboxer (ataques em série, golpe incapacitante, sem dor), supersoldado (condicionamento insano, objetivo ferrenho, tanque de carne).

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Armadura Extra (fogo, frio e químico), Ataque Múltiplo, Deflexão, Equipamento, Escudo, Invulnerabilidade (corte, esmagamento e perfuração), Patrono (Wakanda).

Desvantagens: Devoção (lutar contra opressores do povo negro), Insano (megalomaníaco, intolerante), Ponto Fraco (uniforme), Vulnerabilidade (eletricidade e sônico).

Perícias: Crime, Esporte; história, engenharia, eletrônica.

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 13

For 4, Vig 4, Agi 7, Des 7, Lut 14, Int 4, Pro 7, Pre 7

Poderes: Garras (Dano de Força +2, Crítico Aprimorado, Penetrante 6), Camuflagem 2 (visão normal, limitado à sombras), Característica (mudança rápida), Movimento 5 (escalar paredes 2, estabilidade 2, queda segura), Proteção 6 (Impenetrável, limitado a dano físico).

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Corpo-a-corpo 4, Ataque à Distância 4, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Ataque Preciso, Avaliação, Bem Relacionado, Benefício 5 (Rei de Wakanda), Contatos, Equipamento 9, Esconder-se à Plena Vista, Esquiva Fabulosa, Evasão, Faz-Tudo, Finta Ágil, Idiomas 3, Iniciativa Aprimorada 2, Liderança, Luta no Chão, Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma, Rolamento Defensivo 4, Saque Rápido.

Perícias: Acrobacia 8 (+15), Atletismo 11 (+15), Enganação 8 (+15), Furtividade 13 (+20), Intimidação 13 (+20), Intuição 8 (+15), Investigação 13 (+20), Percepção 13 (+20), Persuasão 8 (+15), Prestidigitação 13 (+20), Tecnologia 6 (+10), Tratamento 11 (+15), Veículos 9 (+16).

Ataque: Iniciativa +11, Garras +18 (Curto, Dano 6 Penetrante, 19-20), Desarmado +18 (Curto, Dano 4), Lança +18 (Curto ou À Distância, Dano 10, Penetrante 6, 19-20).

Defesa: Esquiva 14, Resistência 14 (apenas contra dano físico) / 8 / 4 (sem rolamento defensivo), Aparar 14, Fortitude 9, Vontade 11.

Equipamento: lança de vibranium, miçangas kimoyo, sneakers.

Habilidades 54 + Poderes 23 + Vantagens 49 + Perícias 67 + Defesa 16 = 209pp.

Ulysses Klaue

Este criminoso começou sua carreira como traficante de armas e assassino de aluguel, principalmente na África do Sul. Nesta época, recebeu dez milhões de dólares para assassinar o rei T'Chaka na Conferência de Bilderberg, na Holanda, quando este se recusou a negociar os recursos de Wakanda.

Apesar do ataque ter sido um fracasso, isso o colocou no radar de diversos operativos de inteligência. Klaue já tinha algum ódio contra Wakanda, pois seu bisavô foi morto por um Pantera Negra no século XIX.

Contratado pelo príncipe N'Jobu para roubar um esconderijo de vibranium, Klaue conseguiu aproximadamente um bilhão de dólares em vibranium e uma marca no pescoço com o símbolo wakandiano para "ladrão" como punição pelo roubo. Devido a esses encontros, Klaue alegava ser o único homem do mundo exterior que tinha visto Wakanda com seus próprios olhos e saiu vivo.

Essas bravatas acabaram por resultar em seu encontro com Ultron, uma inteligência artificial criada inadvertidamente por Tony Stark — e foi graças a Klaue que o vilão obteve uma ampla reserva de vibranium, utilizada para criar novos corpos robóticos e um dispositivo apocalíptico. Durante essas "negociações", Ultron se descontrolou, arrancando o braço de Klaue.

Em sua aparição seguinte, o zombeteiro comerciante de armas aparece com um braço prostético construído

Nunca ande do lado de fora do carro! Só vilões como Klaue fazem esse tipo de coisa

com tecnologia wakandiana, com um poderoso canhão sônico embutido. Em sua longa carreira, ele só se importava com o lucro obtido e nunca demonstrou qualquer respeito pela vida.

Klaue também aprecia zombar das pessoas, mesmo aquelas em posição de poder maior que a dele. Tal foi o caso com Ultron, onde o persistente deboche de Klaue e a comparação do robô com Tony Stark fez com que a IA ficasse furiosa e cortasse seu braço fora.

3D&T Alpha (22N)

F2 (esmagamento), H3, R2, A2, PdF2 (sônico), 20 PVs, 10 PMs.

Kit: vilão teatral (truque irritante), mercenário superpoderoso (arma favorita).

Vantagens: Ataque Especial II (PdF), Pontos de Vida Extras, Tiro Carregável.

Desvantagens: Insano (histérico), Má Fama, Sanguinário.

Perícias: Crime, Manipulação, Máquinas, Sobrevivência; Wakanda, vibranium, idioma wakandiano.

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 8

For 2, Vig 2, Agi 2, Des 2, Lut 6, Int 4, Pro 2, Pre 2

Poderes: Raio 8 (Penetrante, Removível).

Vantagens: Ataque Corpo-a-corpo 2, Ataque à Distância 6, Ataque Poderoso, Contatos, Crítico Aprimorado (canhão sônico), Duro de Matar, Ferramentas Improvisadas, Idiomas 2, Iniciativa Aprimorada, Zombar.

Perícias: Enganação 8 (+10), Especialidade: Wakanda 6 (+10), Especialidade: Crime 12 (+16), Intuição 3 (+5), Intimidação 3 (+5), Investigação 6 (+10), Percepção 6 (+8), Persuasão 4 (+6), Tecnologia 10 (+14), Veículos 8 (+10).

Ataque: Iniciativa +6, Canhão Sônico +14 (À Distância, Dano 8 sônico, 19-20), Desarmado +8 (Curto, Dano 2).

Defesa: Esquiva 10, Resistência 2, Aparar 10, Fortitude 8, Vontade 8.

Habilidades 22 + Poderes 24 + Vantagens 17 + Perícias 33 + Defesa 24 = 120pp.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
com agradecimentos a
ALDENOR C. M. NETO

Ministério da Cultura e Banco DLL apresentam

Conheça um
Brasil Fantástico

a Bandeira do Elefante e da Arara
Livro de Interpretação de Papéis

Lei de Incentivo à Cultura
Patrocínio: dll financial solutions partner
Realização: Ministério da Cultura
Brasil Governo Federal

Rogerio Saladino, Álvaro Freitas e os Goblins de Ouro da Jambô: RPG Favorito (*Tormenta RPG*) e Autor Favorito (Leonel Caldela)

DIVERSÃO OFFLINE

Thiago Rosa conta tudo sobre a versão paulista do evento

Nos dias 10 e 11 de março de 2018, foi realizada pela Geek Carioca no Centro de Convenções São Luís a primeira edição do Diversão Offline em São Paulo.

Já tradicional no circuito carioca, era a primeira investida do evento na cidade sede do saudoso Encontro Internacional de RPG. Estaria o Diversão Offline à altura das expectativas do RPGista paulista?

O Evento

Em suas primeiras três edições, ficou bem claro que o Diversão Offline é hoje o maior evento nacional de jogos analógicos. Concentrando-se principalmente em boardgames e RPG, o evento inclui estandes de editoras, palestras com convidados nacionais e internacionais, premiações e uma área de protótipos.

Conhecido carinhosamente como DOff, sua primeira edição aconteceu em 2015. O sucesso fez com que 2017, o evento acescentasse mais dois dias. Foi esse o formato levado a São Paulo.

O Local

Localizado próximo à Avenida Paulista, o Centro de Convenções São Luís oferece fácil acesso aos visitantes. A proximidade de estações de metrô ligadas direto à rodoviária principal facilitou até mesmo a vida dos visitantes de outros estados.

Um grande salão, ocupando um único andar, foi usado para abrigar os estandes dos expositores. Entre eles, além de editoras de RPG e boardgames, estavam lojas de jogos e de conteúdo nerd em geral. Entre as editoras, a ausência mais notável foi da editora Pensamento Coletivo, ausente pela primeira vez desde que o evento começou a ser realizado. O espaço do salão era bastante amplo. Sua acústica tornava possível até mesmo conversar pelos corredores sem gritar, uma verdadeira raridade em eventos.

Havia uma área para jogos livres, com mesas posicionadas para quem queria uma jogatina de momento. Esse espaço era um pouco limitado, sendo às vezes utilizado para atividades do evento. Para jogar, era mais seguro aproveitar uma das mesas oferecidas pelas editoras. Caso contrário, seu jogo corria o risco de ser interrompido.

Em uma sala anexa, foram realizadas as palestras. Comparada à sala de conferências usada na versão carioca, deixou a desejar em questão de espaço e de conforto. Ainda assim, a sala ficou lotada durante a maior parte do evento, com palestras e premiações. Entre as palestras, uma vasta gama de assuntos foi abordada. Indo desde representatividade no mercado de jogos à narração profissional de RPG, passando por painéis editoriais e pintura de miniaturas, numa seleção bastante eclética.

O Público

A quantidade de pessoas que compareceram ao Diversão Offline SP foi muito acima das expectativas dos organizadores. Uma contagem preliminar indicava que no primeiro dia o número de pessoas dos dois dias da última edição no Rio já havia sido superado. No total, mais de cinco mil pessoas passaram pelo salão do Centro de Convenções São Luís.

Tanto expositores quanto frequentadores concordaram que havia uma presença mais forte de famílias na edição de SP do que costuma acontecer nas edições do RJ. Isso parece apontar para uma positiva renovação do público e do mercado.

Atrações Internacionais

Tradicionalmente o Diversão Offline traz atrações internacionais. Nas edições cariocas, esses nomes foram frequentemente ligados ao RPG, incluindo **John Wick** (*7º Mar, Blood & Honor*) e **Robert J. Schwalb** (*Shadow of the Demon Lord, Guerra dos Tronos RPG*).

Embora o Diversão Offline SP tenha trazido atrações internacionais de peso, esses convidados não eram relacionados a RPG: os designers de boardgames **Eric Lang** (*Arcadia Quest*) e **Cristopher Boelinger** (*Dungeon Twister*). Ambos participaram de palestras e painéis ao longo do evento.

Anúncios

Outra tradição do Diversão Offline são os anúncios de novos jogos a serem lançados durante o ano. Nessa edição, a área de RPG não viu grande movimentação nesse sentido. Considerando que se passou relativamente pouco tempo do Diversão Offline RJ e que nele foi anunciada uma enxurrada de lançamentos, isso é compreensível.

A exceção foi a editora New Order. Seu primeiro anúncio foi o nacional *Irmãos de Armas*, de **Jairo Borges**, um jogo sobre os horrores da guerra. O segundo foi o cultuadíssimo *Pendragon*, sobre os contos arturianos e uma das principais influências de *Lenda dos Cinco Anéis*.

O pessoal dos boardgames, porém, foi mais agraciado. A Galápagos anunciou um total de cinco jogos:

Dice Forge é um jogo de criação de dados com temática fantástica.

Five Tribes aborda estratégia e gerenciamento de recursos entre aldeias, mercados, oásis e lugares sagrados.

Azul, um popular jogo de gerenciamento de azulejos.

Massive Darkness, com temática de fantasia medieval e recordista mundial de financiamento coletivo, com a marca de 3 milhões de dólares.

E por último *Mage Knight Ultimate Edition*, uma edição de luxo com todas as expansões do famoso jogo de estratégia com miniaturas.

THIAGO ROSA

fotos por RPG NOTÍCIAS

Prêmio Ludopedia 2017

Para encerrar o primeiro dia do evento, foi realizada a entrega do prêmio Ludopedia 2017, premiação que contempla os melhores do boardgame nacional.

Jogo Expert do Ano: *Great Western Trail*

Jogo Expert do Ano, Voto Popular: *Terraforming Mars*

Jogo Expert do Ano, Designer Nacional: *Os Reinos de Druganor*

Jogo Expert do Ano, Designer Nacional, Voto Popular: *Os Reinos de Druganor*

Jogo Família do Ano: *Kingdomino*

Jogo Família do Ano, Voto Popular: *Kingdomino*

Jogo Família do Ano, Designer Nacional: *Dwarv7s: Outono*

Jogo Família do Ano, Designer Nacional, Jogo Popular: *Dwarv7s: Outono*

Jogo Infantil do Ano: *Animal Upon Animal*

Jogo Infantil do Ano, Voto Popular: *Animal Upon Animal*

Jogo Infantil do Ano, Designer Nacional: *Belo Jardim*

Jogo Infantil do Ano, Designer Nacional, Voto Popular: *Belo Jardim*

Mídia Audiovisual: *Covil dos Jogos*

Mídia Escrita: *Tábula Quadrada*

Mídia Podcast: *Nordicast*

Prêmio Goblin de Ouro

Para encerrar o segundo dia de evento, foi realizada a entrega do Troféu Goblin de Ouro. Essa premiação contempla os melhores do RPG nacional. Por ser a primeira edição, foram considerados jogos lançados desde 2015, ano do primeiro Diversão Offline.

Jogo Nacional Favorito: *Tormenta RPG Edição Revisada* (Jambô)

Jogo Traduzido Favorito: *Rastro de Cthulhu 3e* (Retropunk)

Editora Favorita: New Order

Autor Favorito: Leonel Caldela

Ilustrador Favorito: Annita "Amedyr" Wright

Stream Favorita: *Rola o Dado* (Azecos)

Podcast Favorito: *Pensando RPG*

Canal Favorito: *Vertente Geek*

SAC Favorito: Redbox

Envio Favorito: Redbox

Melhor Tradução: *Hora de Aventura* (Retropunk)

Melhor Regra: *Dungeon Crawl Classics* (New Order)

Melhor Arte: *Terra Devastada Edição Apocalipse* (Retropunk)

Melhor Texto: *RPG Caracterização* (Pensamento Coletivo)

Melhor Aventura: *Salada de Ratos* (New Order)

Melhor Cenário: *Numenera* (New Order)

Revelação Independente: *A Ordem dos Últimos* (Júlio Matos)

FÚRIA de CICLOPES

Esta mini-aventura serve para mestres e narradores adeptos de RPGs de super-heróis e aventuras pulp — *Mega City, Mutantes & Malfeitores, Savage Worlds* e outros jogos que comportem estes gêneros. É uma estrutura de história simplificada, para ser expandida e adaptada conforme sua mesa. Pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

O que você fez na guerra?

Fúria de Ciclopes é uma aventura retrô, uma releitura de histórias da Era de Ouro dos quadrinhos americanos, mas você não precisa ambientá-la nos EUA nem nessa época. Os personagens são super-heróis ou veteranos comuns voltando de uma guerra ou missão de paz. Qual delas, dependerá de onde e quando a aventura é ambientada — há as duas guerras mundiais, a guerra da Coréia, do Vietnã, do Afeganistão, do Iraque, a MINUSTAH, etc...O importante é que o conflito envolva nações inteiras e tenha repercussão mundial.

Ao regressar ao seu país nativo, os personagens são reunidos numa cerimônia militar onde recebem condecorações. Aproveite a cena para pedir que cada jogador descreva seu personagem e relate o que fez fora do país. Personagens que não tenham servido ou que não compareceram à cerimônia são mencionados de alguma forma.

No dia seguinte à condecoração, o grupo volta à vida civil. Peça para que descrevam sua rotina normal. O tempo todo eles se sentem vigiados. Descobrem que alguém mexeu em suas coisas, têm a impressão que estão sendo seguidos, avistam um vulto que desaparece. Se questionarem as autoridades quanto a isso, elas negarão estar envolvidas. Deixe a paranóia dos jogadores conduzir a história, mas interrompa tudo com uma desculpa clássica — a cidade está sendo atacada!

O país clama que seus heróis voltem à ação.

PEQUENAS AVENTURAS

A batalha dos três olhos

Sem muita explicação, a metrópole mais próxima está sob o ataque de três gigantes humanoides — são ciclopes, reconhecíveis como entidades da mitologia grega por qualquer um que tenha um mínimo de conhecimentos gerais. Não é difícil improvisar a ficha dos monstros. São do tamanho de prédios e têm atributos físicos e pontos de vida altos. Apesar disso, podem ser feridos por armas comuns. Atacam desarmados e arremessando coisas. Um deles empunha um imenso martelo de ferreiro. Testes de percepção revelam uma fraqueza óbvia: seu único olho, que pode ser cegado, deixando-os completamente vulneráveis. Mas acertá-lo deve exigir um teste de grande dificuldade.

Personagens sem poderes podem auxiliar o exército a abater as criaturas. Lembre sempre aos jogadores que enquanto isso a cidade está sendo evacuada e que, se não lidarem com os monstros, um bombardeio aéreo será usados para neutralizar a ameaça!

Os ciclopes são irmãos ferreiros, chamados Brontes, Steropes e Arges. Vêm de uma ilha desconhecida e falam apenas grego arcaico. Os personagens podem encontrar uma maneira de se comunicar — como a ajuda de acadêmicos que sirvam de intérpretes. Os ciclopes receberam o chamado místico de um artefato que eles mesmos forjaram, mas que foi roubado há milhares de anos — O Elmo de Hades — um capacete mágico que torna invisível e indetectável quem o usa. Personagens versados no assunto ou que questionem especialistas saberão que o tesouro é famoso. Pertencia à família real da Saberdzênia, uma nação estrangeira, mas está desaparecido há muito tempo. Ninguém sabe seu paradeiro. Os ciclopes estão furiosos e acreditam que os heróis estão escondendo o artefato.

Há poucas opções: render os monstros, e fazer com que sejam capturados pelo exército, ou matá-los

Agente incógnito

Depois da batalha, os personagens voltam mais uma vez às suas rotinas, mas sentem que ainda estão sendo observados. Escolha um personagem. Enquanto está sozinho, ouve ruídos. Minutos depois, um homem surge à sua frente usando um capacete. É o Elmo de Hades! O homem é um simples professor, baixo, magro e míope. Gagueja e tem raciocínios delirantes, mas não é ameaçador.

Ele conta que seu nome é Hesíodo. Um imigrante refugiado vindo da Saberdzênia e estudioso de mitologia. Ele encontrou o elmo por acaso, durante a última guerra civil que assolou seu país, financiada por nações estrangeiras. Usou o elmo num ritual para invocar os ciclopes e devido a isso, acabou de esgotar de vez os poderes do artefato. Hesíodo estava invisível, observando a todos, procurando em quem confiar. Quer ajuda para ir aos jornais e alegar que o país dos personagens adquiriu o elmo ilegalmente e que a falta de cuidado ao estudá-lo — e a decisão de não devolvê-lo à família real saberdzinesa — causou o ataque dos ciclopes. Hesíodo quer criar um escândalo que enfraquecerá laços diplomáticos com a Saberdzênia e impedirá o país dos jogadores de interferir em sua política com programas de reconstrução, uma fachada para colocá-la na área de influência e controlar recursos naturais.

Hesíodo sabe, porém, que poucos ouviriam sua história. Deseja o apoio de heróis famosos para armar um circo na mídia! Os jogadores podem escolher denunciá-lo para as autoridades ou aceitar participar do plano.

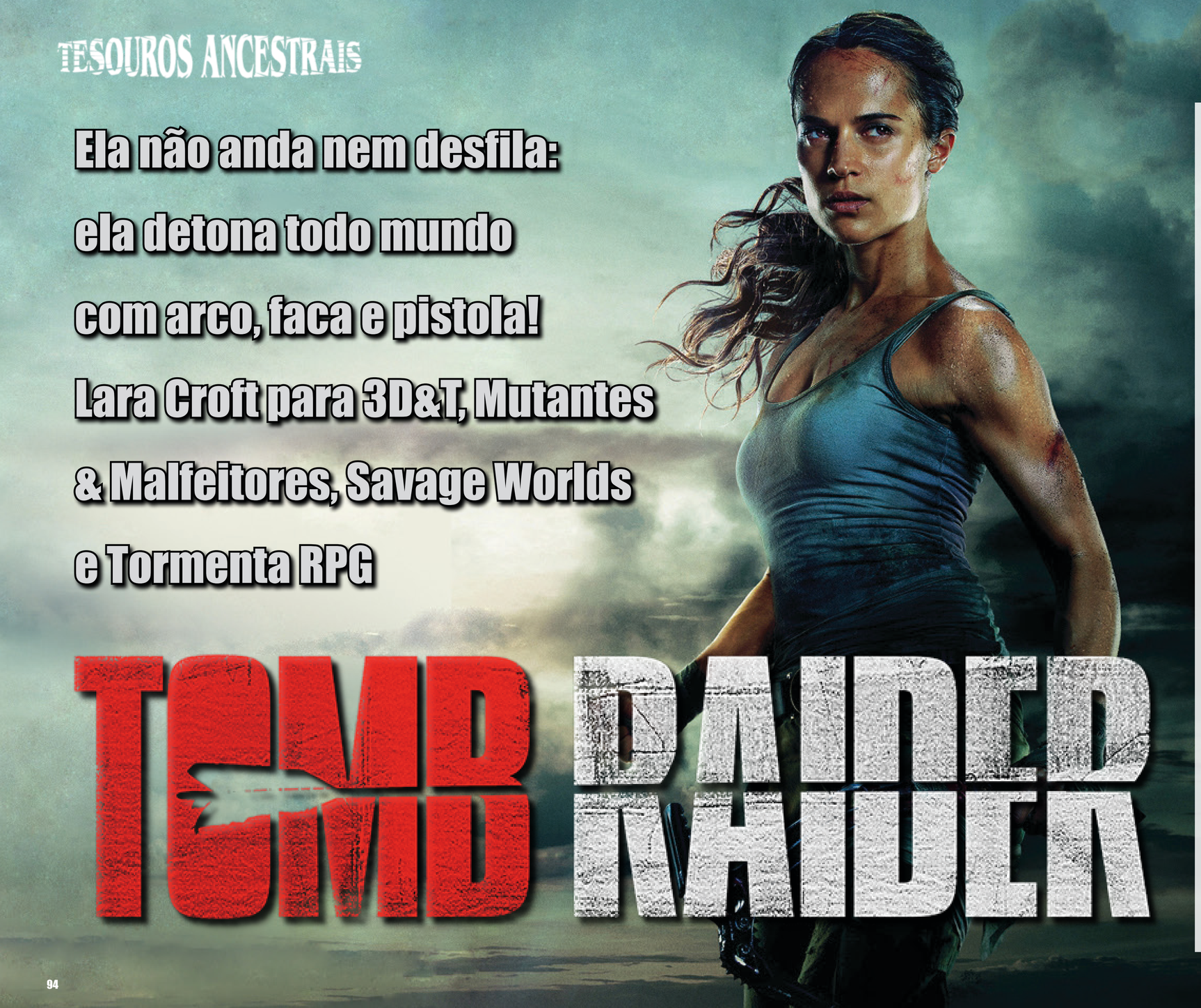
Levar o professor às autoridades traz recompensas, mas, a longo prazo, a Saberdzênia se tornará completamente controlada pelo país dos jogadores. Participar do plano de Hesíodo mantém o país estrangeiro livre, mas torna os heróis perseguidos por seu próprio governo. Ignorar Hesíodo faz com que ele procure outro personagem.

Mesmo que alguém revele a farsa depois, se um personagem foi com Hesíodo aos jornais, o escândalo estará armado. Na prática, pouca coisa irá alterar a opinião pública.

As escolhas dos personagens e suas consequências podem servir de epílogo para a aventura ou como gancho para novas histórias, mas uma coisa é certa.

Guerras nunca mudam.

DAVIDE DI BENEDETTO



Ela não anda nem desfila: ela detona todo mundo com arco, faca e pistola! Lara Croft para 3D&T, Mutantes & Malfeitores, Savage Worlds e Tormenta RPG

TOMB RAIDER

TESOUROS ANCESTRAIS

Por favor, senhores puritanos! Não comecem a torcer o nariz diante do que parece ser "mais uma adaptação de outra mídia para RPG". Você não vai encontrar aqui armas e monstros, mas sim uma personagem fascinante, com conteúdo bem trabalhado.

Tomb Raider não se tornou uma grande franquia dos games e cinema mundial apenas porque sua protagonista tem um corpinho bonito. A arqueóloga Lara Croft é uma personagem de charme e carisma, com todas as exigências principais para uma boa heroína de RPG. Ao contrário de muitos personagens de games, o apelo de Lara não se baseia em golpes especiais, combos fulminantes ou artilharia antitanque. Ela tem um *background* elaborado, com um passado e personalidade — elementos tradicionalmente ausentes em heróis de videogame. Pode-se dizer que, junto com outros jogos que estrearam na mesma época, ela abriu caminho para personagens mais complexos e profundos — e demonstrando que protagonistas femininas em jogos de videogame também são importantes.

Lara Croft é uma lição para jogadores que gostam de construir personagens apenas baseados em poderes e armas. Ela é a prova de que humanos normais podem ter histórias fascinantes e viver grandes aventuras, mesmo sem armas pesadas, magias ou superpoderes.

Seu passado

Filha do lorde inglês Henshingly Croft, Lara nasceu e cresceu em Wimbledon, Surrey, Inglaterra. Aos 16 anos foi enviada para um colégio interno na Escócia, onde recebeu educação aristocrática e se formou aos 21. Tinha pela frente uma vida de luxo e riqueza — até que, durante uma de suas viagens, o avião fretado caiu nas montanhas do Himalaia. Única sobrevivente da tragédia, Lara viu-se frente a seu primeiro desafio: aprender a se virar sozinha, para não sucumbir naquele ambiente hostil, tão diferente de seu lar protetor.

Duas semanas mais tarde ela finalmente alcançou a pequena vila tibetana de Tokakeriby, onde conseguiu fazer contato com a civilização e voltar para casa. Mas o incidente havia mudado Lara para sempre. A alta sociedade britânica agora se mostrava sufocante, tediosa; seu recém-nascido espírito aventureiro exigia mais. Os anos que se seguiram foram repletos de viagens e descobertas — e, quando o turismo convencional já não era suficiente, Lara passou a procurar as trilhas mais perigosas. Buscava caminhos nunca antes percorridos, explorando selvas e ruínas, tomando gosto pela arqueologia.

Após percorrer boa parte do mundo, Lara aprendeu muitas línguas. Esteve no Brasil em várias ocasiões, quase sempre embrenhada na Amazônia — e uma vez tentando bater um recorde de direção, indo da Terra do Fogo ao Alasca: acabou quebrando o recorde, mas foi desclassificada da

TESOUROS ANCESTRAIS

Publicada na Dragão Brasil #35, "Lara Croft" trazia a personagem principal de *Tomb Raider* como matéria de capa, contando sua história e oferecendo fichas para diversos sistemas.

Desde então, a franquia *Tomb Raider* (tanto em games, quanto no cinema e nos quadrinhos) já apresentou diversas origens para a heroína — mas mantivemos o texto original da matéria ao máximo possível; considere esta como uma de suas possíveis origens, ou use seu próprio conhecimento da série para subverter expectativas.

Nesse artigo, ao invés dos sistemas originais usados para a ficha de Lara, apresentamos suas estatísticas em sistemas modernos: *3D&T Alpha, Mutantes & Malfeitores 3a Edição* e *Savage Worlds*. Como um bônus para os fãs de *Tormenta RPG*, uma versão da aventureira para esse sistema!

competição por dirigir perigosamente e colocar em risco a própria vida (sem falar nos outros motoristas...).

Desaprovando atitudes como essa, "indignas da aristocracia", lorde Henshingly rejeitou a filha. Lara se tornou escritora para financiar suas aventuras; seus fascinantes romances, a respeito de viagens exóticas e descobertas arqueológicas, são hoje sucesso de venda e tornaram o nome Lara Croft conhecido em todo o mundo.

Seu presente

Como único bem deixado pela família, Lara tem uma mansão em Surrey onde escreve, descansa e treina. A casa e o quintal foram transformados em pista de obstáculos, com caixas, escadas, piscinas e labirintos; viciada em adrenalina, Lara aproveita cada oportunidade para conservar o corpo em movimento. O velho mordomo da mansão leva uma vida dura, tentando acompanhar sua agitada patroa para servir uma ocasional xícara de chá...

Lara tem uma agenda cheia. Perseguida pela imprensa, raramente é deixada sozinha e em paz, como realmente gosta de estar — exceto quando se embrenha em lugar distantes, onde repórter algum consegue segui-la. Recentemente concordou em participar de uma turnê com a banda U2, o que ajudou a torná-la ainda mais famosa. Lindíssima, ostenta uma autêntica legião de fãs e admiradores. Apesar disso, não tem qualquer laço romântico: até o momento, ninguém foi capaz de acompanhar o ritmo de sua vida intensa.

A aventura é sua única e grande paixão. Exceto por esse aspecto, Lara é um mulher prática acima de tudo. Desconsidera completamente sua condição de sex symbol ("ser sexy não vai ajudar quando você está sendo perseguida por leões ou tubarões famintos", ela costuma dizer). A boa forma é simples resultado de exercícios constantes, entre caminhadas, escaladas e travessias a nado. Pouco se preocupa com a aparência: traz os longos cabelos castanhos presos em uma trança severa e usa roupas práticas e confortáveis, que permitam liberdade de movimentos. Séria e sisuda, poucas vezes exibe um sorriso — muito menos uma risada. Parece em eterno mau humor.

Seu futuro

Como arquétipo de aventureira e exploradora, Lara Croft pode ser usada muito facilmente como personagem jogadora em campanhas de alto nível — ou como personagem do mestre, em grupos mais modestos. Sendo uma humana normal, sem superpoderes, a arqueóloga caberia em qualquer campanha tendo a Terra atual como cenário.

3D&T Alpha (18N)

F0, H2, R2, A0, PdF2, 20 PVs, 10 PMs.

Kit: aventureira nata (destino, sorte dos heróis), traceur (liberdade de movimento).

Vantagens: Adaptador, Arena (Ermos), Boa Fama, Pontos de Vida Extras, Riqueza.

Desvantagens: Munição Limitada, Pacifista (autodefesa).

Perícias: Idiomas, Sobrevivência; acrobacia, condução, mecânica.

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 7

For 1, Vig 3, Agi 3, Des 3, Lut 3, Int 3, Pro 3, Pre 3

Vantagens: Ataque à Distância 4, Ataque Corpo-a-corpo, Atraente, Bem Relacionada, Benefício: ambidestria, Benefício: rica 2, Duro de Matar, Equipamento 4, Esquiva Fabulosa, Evasão, Idiomas 3, Iniciativa Aprimorada, Maestria em Perícia: Acrobacia, Maestria em Perícia: Atletismo, Maestria em Perícia: Percepção, Rastrear, Tolerância Maior.

Perícias: Acrobacia 5 (+8), Atletismo 8 (+10), Especialidade: Arqueologia 5 (+8), Furtividade 5 (+8), Investigação 5 (+8), Percepção 7 (+10), Persuasão 2 (+5), Tecnologia 2 (+5), Tratamento 2 (+5), Veículos 7 (+10).

Ataque: Iniciativa +7, Pistola Pesada +7 (à Distância, Dano 4), Desarmado +4 (Curto, Dano 1)

Defesa: Esquiva 6, Fortitude 6, Aparar 4, Resistência 6, Vontade 4.

Equipamento: 2 pistolas pesadas, lanterna, binóculos, GPS.

Habilidades 44 + Vantagens 26 + Perícias 24 + Defesa 11 = 105pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Humana Heroica

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d6, Força d6, Vigor d8

Perícias: Arremessar d4, Atirar d8, Cavalgar d4, Consertar d4, Conhecimento (arqueologia) d6, Curar d4, Dirigir d6, Escalar d6, Furtividade d6, Investigar d6, Lutar d8, Nadar d4, Perceber d6, Persuadir d4, Sobrevivência d6

Carisma +2, **Movimentação** 6, **Aparar** 6, **Resistência** 6

Complicações: Curiosa, Leal, Pacifista (menor).

Vantagens: Atiradora, Atraente, Duro de Matar, Esquiva, Linguista, Rápida, Retirada, Rica.

Tormenta RPG

Lara Croft: humana, nobre 4/swashbuckler 3/ladina 2/ranger 7, NB; ND 15; Média, desl. 15m; PV 126; CA 40 (+8 nível, +4 Des, +3 Con, +4 Car, +3 Sab, +1 autoconfiança, +1 Esquiva, +1 sexto sentido, +4 braçadeiras, +1 anel); corpo-a-corpo: ataque desarmado +15 (1d8+9); à distância: 2 pistolas +17/+17 (3d6+9, 17-20) ou arco longo +18 (1d8+8, x3); hab. ataque furtivo +1d6, autoconfiança, caminho da floresta, contatos, empatia selvagem +10, encontrar armadilhas, evasão, inimigo predileto (animais +4, humanoides +2), maestria em perícia (Acrobacia, Atletismo, Cura, Ladinagem), orgulho 1/dia, riqueza, terreno predileto (selva +2); Fort +16, Ref +17, Von +16; For 12, Des 18, Con 16, Int 16, Sab 16, Car 18.

Perícias & Talentos: Acrobacia +23, Atletismo +25, Cavalgar +23, Conhecimento (geografia) +22, Conhecimento (história) +22, Cura +24, Furtividade +23, Iniciativa +26, Intuição +22, Ladinagem +25, Ofício (carpintaria) +24, Percepção +22, Sobrevivência +22 (+26 se estiver sozinha); Ataque Desarmado Aprimorado, Atraente, Autossuficiente, Casca Grossa, Celebridade, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Comandar, Esquiva, Fortitude Maior, Linguista, Mobilidade, Rapidez de Recarga (pistola), Rastrear, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Tolerância, Usar Arma Exótica (pistola), Vontade de Ferro.

Equipamento: anel de proteção +1 (herança), *botas de caminhar e saltar, braçadeiras da armadura +4, brinco da resistência +3* (funciona como um *manto da resistência*), cantil, *cinto do monge, corda da escalada, duas pistola de adamante +1 afiada da recarga rápida*, kit de artesão obra-prima, kit de ladrão obra-prima, kit de medicamentos obra-prima, luneta, mochila, pé de cabra, 10 tochas.

matéria original de PALADINO

regras de ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

BAR ONE
ATENDENDO À PRESSÃO DE SETORES AVANÇADOS DO REINO, O REGENTE DRACO APROVOU O USO DE NOME SOCIAL PARA ELFOS, ANÕES, ORCS E GNOMOS...
QUE PALHAÇADA! NO MEU TEMPO NÃO TINHA NADA DISSO!
QUE NÃO TINHA O QUE, JAY!
...E A VERA ORCÃO, A ROFÉRIA E AS OUTRAS? DEIXA O POVO SER FELIZ, HEHEHEHE...
BLAM!
QUE TIRO FOI ESSE?
UMA AVENTURA DE ZIKAS
ROTEIRO: ALESSIO ESTEVES E RAPHAEL FERNANDES.
ARTE: SILVEIRA JR.

!!
PELOS DEUSES, UM CRIME!
EM FRENTE AO MEU BAR! TOMARA QUE ISSO NÃO AFASTE OS CLIENTES.

MURALHA, TÁ LIGANDO PRA MILÍCIA?
TUC! TUC!

NÃO, TÔ BAIXANDO UM APLICATIVO DE INVESTIGAÇÃO NO EMPÓRIO GOLEM.

LIGA DO SEU CELULAR ENTÃO, BARONE.
JAY, COM O QUE CÊ ME PAGA NÃO DÁ PRA COMPRAR UM CELULAR. CADÊ O SEU?
UM CERTO ORC FICOU JOGANDO FAIRY CRUSH E ZEROU A BATERIA, NÉ?

ACHO QUE TEMOS UM MISTÉRIO AQUI, GAROTOS.
BAIXEI AQUI. JÁ DESCUBRO TUDO!

HUM... FOI HÁ POUCO TEMPO E NÃO DÁ PRA SABER A ARMA DO CRIME...
CRIME
ARMA?
NÃO PRECISA DE APLICATIVO PRA ISSO, MURALHA!
Ô FILHO DE UM MAFAGAFO, O QUE EU TAVA TENTANDO DIZER É QUE NÃO DÁ PRA SABER SE É UM ELFO OU UMA ELFA!

E DAÍ?
COMO VOU AVISAR A MILÍCIA DO CRIME SEM INFORMAR SE É UM HOMEM OU MULHER?
ISSO NÃO FAZ A MENOR DIFERENÇA!

NÃO FAZ DIFERENÇA? POR ISSO QUE O REINO TÁ ESSA BAGUNÇA! É CULPA DE GENTE COMO VOCÊ!
MUITO PELO CONTRÁRIO! SÃO PESSOAS COMO VOCÊ QUE CUIDAM DEMAIS DA VIDA DOS OUTROS E ATRAPALHAM TODO MUNDO!

O SHOW TÁ DIVERTIDO, MAS JÁ DEU, NÉ?
TEMOS MESMO QUE CHAMAR A MILÍCIA.
MILÍCIA PRA QUÊ, PESSOAL?

QUE CONFUSÃO É ESSA?
LOVE

HÃ... OUVI UM TIRO... VIEMOS AQUI FORA... VIMOS VOCÊ CAÍDA... ACHAMOS QUE TINHA MORRIDO...

MUITO FOFA A SUA PREOCUPAÇÃO, MAS EU TÔ ÓTIMA!
ASSIM QUE EU SOUBE DA NOVA LEI DO REGENTE DRACO, RESOLVI "MATAR" MEU LADO ELFO E VIVER COMO ELFA DAQUI PRA FRENTE.

O QUE VOCÊS VIRAM FOI UMA PERFORMANCE REPRESENTANDO TUDO ISSO!
MAS E O TIRO?
UMA BIRIBINHA, UÉ!

TCHAU, PESSOAL! AGORA VOU ENCONTRAR MINHAS AMIGAS ANIRA E JOJO PERGAMINHO!
QUE PORCARIA DE APLICATIVO, HEIN?
ERA DE GRAÇA...
LOVE
FIM.

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho da Silva Júnior
Adilson Weber
Adriano Cleber Tume
Adriano de Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan de França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alex Moraes de Melo
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Pytel
Alexandre Straube
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Lago
Alysson Pinto
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
André Bonfim
André Felipe Menezes dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Antonio Lucas da Silva Loureiro
Arthur de Andrade Arend
Arthur Sarmento
Arthur Silva de Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Ásbel Torres da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Baère Pederassi Lomba de Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno de Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
bruno lira de oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Scotelaro
Bruno Vinicius da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini de Mello
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Carvalho
Carlos Frederico Veiga
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Cassio Segantin
Celso Esvandir Guero FIlho
Celso Guedes de Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristian Rigatti de Campos
Cristiane Weber
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz dos Santos
Daniel de Paula Ferreira Nascimento
Daniel Marques
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves

Daniel Sugui
Danielle Bomfim dos Reis
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo de Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo da Silva
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Fernandes Santos
diego goncalves
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Augusto de Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Emmanoel da Costa Lemos
Diogo Kawer de Lima Carneiro
Diogo Leal Andrade
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Ramos da Silva
Douglas Toseto Marçal de Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Édipo Égas Marques
Edney “InterNey” Souza
Eduardo Azambuja de Albuquerque Mello
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvio Kazuo
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Evandro Gurgel
Everton Luiz
Fabiano Fernandes dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Alves
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Lara
Felipe Leonardo de Mattos
Felipe Wagner
Fellipe da Silva
Fellipe de Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando de Castro Assis
Fernando do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Sanches
Fernando Serra
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flaubert Marques da Cruz
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico de Faria e Silva
Gabriel Arthur Militzer
gabriel baptista
Gabriel Carbonelli do Couto
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco da Silva
Gabriel Reis de Meira
Gabriel Sabino
Gervasio da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilmar Alves de Oliveira
Gilmar Rocco
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Glauber Monteiro
Gregório de Almeida Fonseca
Guilherme Amato Marinho
Guilherme da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Pupo de Oliveira
guilherme rufino
Guilherme Sassaki
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Gustavo Creutzberg
Gustavo de Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Hebert J
Heitor de Almeida Francisco
Helder Poubel
Henrique da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Jacauna
Hugo Rosa
Humberto Meale
Igor Araujo
Igor Marlon B. Oliveira
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Israel Pinho
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli de Mattos
James McBryan
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson de Oliveira
Jéssica Tosim
João Gustavo Borges e Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro Bregalda
João Pedro dos S. Thomé
João Soares
João Trindade
João Victor Lessa Nunes
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro dos Santos
Jones dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
José Eduardo da Silva
José Eduardo Padovani Rosa de Oliveira
José Moacir de Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
Jose Ricardo da Silva
Juliano Cataldo
Juliano de Miranda
Julio Cesar da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara de Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Leandro Bitencourt
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leilton Luna
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo dos Santos Gedraite
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Queiroz Gonçalves
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Santos Borba de Araujo
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto de Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Claudio Reis
Luiz Edmundo Janini
Luiz Ferreira
Luiz Geraldo dos Santos Junior
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar de Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado

Marcelo Fraga
Marcelo Guimarães de Morais Silva
Marcelo Jose dos Anjos
Marcelo Monteiro de Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcelo Verissimo
Márcia Regina Pereira (mushi-chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Márcio Souza de Vargas
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron de Freitas
Marcone Francisco lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius de Mello Oliveira
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Marina Ferreira de Oliveira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus Cardozo Fôlego
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão de Souza
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Mendes da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Miguel Peters
Mike Ewerton Alves Jorge
Mike Wevanne
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso dos Santos Filho
Nathan Arocha
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Teixeira Jr.
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Nill Chesther Nunes de Azevedo
Otávio César Marchetti
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick da silva Nunes
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Henrique Farias dos Santos
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira de Freitas
Pedro Arthur pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro de Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira de Lyra
Pitterson Marcus de Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael CMB
Rafael da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael de Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Ferraz de Camargo Cibim
rafael guedes da silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski de Oliveira
Rafael Pintaudi da Fonseca
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
RAMON ARANHA DA CRUZ
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Antonio de Lima
Renan Nicastri Ivo
Renato da Cunha Silva
Renato de Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro dos Santos
Ricardo da Silva Ramada
Ricardo de Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson de Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido de Toledo
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Nunes dos Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano dos Passos
Rogger Pelzl
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Filizzola
Samuel Marcelino
Sanderson Átomo
Sandro da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Sérgio Pinheiro
SeuRaul
Shur Stephano
Silvio Oliveira de Jesus Junior
Sinuhe Santos Silva
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade de Souza
Tales de Azevedo e Vasconcellos
Tales Pereira
Tayara de Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Cardim
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago de Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Dias
Thiago Henrique Gonçalves Alves (Thiago Henrique Sena)
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues de Souza
Thiago Ruis
Thiago Silva Carneiro
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael de Jesus Martins
Tiago Monnerat de F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor de Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Rodrigues
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Oliveira Nascimento
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana de Carvalho
Walyson Velasco de Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
Warnei Oliveira
wefferson david de souza silva
Wesley Francisco da Silva
Wilkson Belem Monteiro
Willian Viana Neves
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

="Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante"
Adriano Anjos de Jesus
Adriano Guido
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Ailton Neto
Áiron Bruce de Oliveira Loss Franzin
Alan Emmanuel Oliveira dos Santos
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza de Oliveira
Alex Farias de Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins de Albuquerque Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Allan José da Silva Pinto
Allan Vieira
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo de Souza
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno de Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte de Ávila Ribeiro
André Faccas
andre luiz jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Veras Melo
Angelo Gabriel Mari
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Antonio Neto
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna da Rocha
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno de Meira Leite Filho
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira Maia
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino da Costa
Canja Dinamica do Youtube
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos G C da Cruz
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
CJ Saguini
Clarissa Sant´Anna da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cristian Drovas
Cristiano Cristo
Dan de Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Dante Souza E Souza
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Lessa
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Amarães
Eduardo Bailo
Eduardo Batista dos Santos Saigh
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Zimerer
Elton Rodriguez
Elvys da Silva Benayon
Emir Beltrao da Silva Neto
Enzo Venturieri
Eric Fernando
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Everaldo Santos Silva Júnior
Everton Alexandre Santa Rosa Brito
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Baía
Felipe Damorim

Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Machado
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Magalhães
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Martins de Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana de Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'anna
Glace Augusta Motta Silva
gláucio josé magalhães
Glauco Madeira de Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Aurélio da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme de Lima
Guilherme Rodrigues da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes da Silva
Gustavo Reis
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto GS Junior
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Alcântara da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Martins
iury de paula lopes
Ivan Ivanoff de Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jackson Cordeiro Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
jessé adriano dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Antonio
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonathan Vinicius da Silva Gomes Medeiros
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas de Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme de Souza Silva
José Roberto Froes da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano batista machado
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo
Kalaires
Karlyson Yuri dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kleiton Renzo
Kryat Lore
Laércio Junior
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael de Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Macedo
Lucas ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Silva de Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Otavio Silva Santos
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Castellani Aldecoa
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco ByM Veloso
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi de Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Willian Farias Santos
Marcus Andrade
Mario Costa
Mario henrique alves moura neto
Mário Lima
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Martins de Oliveira
Matheus Peregrina Hernandes
Mauricio Osca
Mia Alexandra
Nathan Gurgel
Neto Falcão
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias de Almeida
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira de Oliveira junior
Normando Laube Santos
Odilon Duarte
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Paulo Gomes de Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R de Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Rodrigues
Pedro Santos
Pedro Zanella Col Debella
Péricles da Cunha Lopes
Prof.Zeh
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bertacchi
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freire
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira da Silva
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges de Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan da Annunciação
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Ricardo Augusto Abdon Santos
Ricardo Dantas de Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
ricardo haw
Ricardo Okabe
Roberto Silva
Roberto Wagner
Robson Luciano Pinheiro Ferreira dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa de Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma de Andrade
rodrigo s.m. guimaraes
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi de Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves de Brito
Sérgio Gomes
sergio henrique florido de souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena de Oliveira
Silvino Pereira de Amorim Neto
Stefano Calis
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Talles Magalhães
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira de Souza
Thiago da SIlva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti e Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vanderlei Bastelli Filho
Vevé Leon
Victor Castro de Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico de Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Caldas
Vinicius Carvalho dos Santos
Vinicius Cipolotti
Vinícius Lemos
Vinícius Matiolo Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vivien Lee Mamedio
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca LIno
William Vogel
yuri duarte porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

No quartel-general do ALTO COMANDO

Os Puristas de Yuden são os mais novos vilões de *Tormenta*. Em resumo, podem ser descritos como "os nazistas de Arton". Mas também são muito mais do que isso.

Essa facção odiosa é o principal vilão da **Guilda do Macaco**, a mesa oficial de *Tormenta*. De fato, a história da campanha está interligada a ascensão dos Puristas.

A primeira temporada da mesa mostrou os Puristas conspirando para tomar o poder em Yuden. O Coronel Reggar Wortric, braço-forte do líder da facção, visitou os nobres e oficiais do reino, para convencê-los a se unir a causa. Devido a cultura yudeniana, muitos se aliaram espontaneamente. Aqueles que não tinham essa natureza odiosa foram coagidos a se unirem. E os poucos que não se curvaram foram mortos (como o Barão Abelard, aliado dos heróis nas primeiras aventuras).

Na segunda temporada, com Yuden convertido, o verdadeiro líder Purista, o General Máximo Hermann von Krauser, se revelou. Atraiu a Rainha Shivara para uma armadilha e entregou-a para ser sacrificada por seus aliados secretos, os trolls subterrâneos. Com o Reinado sem liderança, botou em execução a última etapa de seu plano mestre: atacar e dominar todos os outros reinos de Arton. É nesse ponto que estamos na campanha, com a guerra tendo recém começado e com o destino do mundo em jogo.

Mas o que exatamente são os Puristas? Basicamente, são uma facção de nobres, militares e cidadãos de Yuden que pegam as características negativas desse povo — autoritarismo, intolerância, agressividade — e as elevam ao máximo. Mais do que isso, seguem uma doutrina que diz que os humanos são a "raça mestra", escolhida dos deuses, com o direito (ou até mesmo *dever*) de dominar todas as outras raças de Arton.

Os Puristas não foram criados na Guilda do Macaco. Antes disso, apareceram em **Ledd**, mangá de **J. M. Trevisan** e **Lobo Borges**. Nessa história, servem como antagonistas secundários; a função deles na trama é mais juntar os protagonistas (e introduzir o personagem Barba Branca). Mesmo curta, a aparição dos Puristas em *Ledd* já evidencia algumas características marcantes da facção. Além das já citadas agressividade, intolerância e ódio, também empáfia, arrogância e, de certa forma, refinamento. O General Klinsmann, por exemplo, pode ser um desgraçado, mas ninguém pode negar que ele tem bons modos.

Se foram criados em *Ledd*, os Puristas ganharam destaque mesmo na Guilda do Macaco. Por que os escolhi como os vilões da campanha? Em primeiro lugar, porque queria uma trama militar. Queria mexer com o mapa político do cenário, e que melhor jeito de fazer isso do que com uma guerra? Entram os yudenianos. Yuden sempre foi descrito como um reino opressor. Sempre provocou Deheon, sempre esteve prestes a atacar. O conceito de um reino "inimigo" dentro da coalizão é interessantíssimo, possibilitando diversas tramas políticas. Mas se tal reino nunca concretizar sua ameaça, ela se torna vazia! Agora, na Guilda, a ameaça foi concretizada.

Os yudenianos são os "vilões militares" por excelência de *Tormenta*, mas eu também queria que meus antagonistas tivessem um aspecto de novidade. Queria que não tivessem sido muito usados, tanto na literatura quanto no material de jogo do cenário. Entram os Puristas. Tendo aparecido apenas uma vez (justamente em *Ledd*), essa facção ainda possuía uma aura de novidade sob si.

Os Puristas se encaixaram perfeitamente nas minhas necessidades como mestre e ainda trouxeram um brinde. Aqui entramos nas referências deles. Uma facção autoritária, que acredita em supremacia racial e toma o poder de uma nação com forte histórico militar? Hmm. Não é difícil traçar um paralelo entre os Puristas de Arton e os nazistas do mundo real. Sim, os Puristas são inspirados nos nacionais-socialistas — se esses caras têm uma função é serem (ou, nesse caso, inspirarem) bons vilões!

Isso gerou uma discussão entre os autores de *Tormenta*. Embora eu crie os elementos da Guilda do Macaco sozinho, após os jogos discuto-os com os jogadores. Afinal, sou o mestre da campanha, mas não o único dono do cenário! E como os acontecimentos da Guilda entram para o cânone de Arton, qualquer coisa importante precisa ser discutida. Assim, após os Puristas serem introduzidos, expliquei o que queria com esses vilões para os outros membros do Quinteto. Se meus colegas não gostassem, eu poderia virar a campanha em outra direção.

No geral, os outros membros do Quinteto aprovaram tudo que apresentei. Apenas um deles, cujo nome não irei citar para não constrangê-lo (mas que é careca) discordou de algumas coisas. Segundo esse membro, a temática de "pureza racial" poderia ser um tanto pesada, e não seria legal ter uma mera cópia dos nazistas em Arton.

Ninguém nega que intolerância racial é uma temática pesada. Mas *Tormenta* nunca se negou a falar de assuntos fortes. Embora o objetivo básico do cenário seja oferecer um pano de fundo para aventuras heroicas, se no meio disso puder inserir discussões mais profundas, melhor. Com a onda de fanatismo que estamos vivenciando no Brasil e no mundo, qualquer coisa que possa suscitar uma discussão e reflexão é bem-vinda. Não que haja muito que discutir no tema de preconceito: é errado e pronto. Mas mesmo isso é algo que precisa ser dito hoje em dia!

Por fim, os nazistas não são a única fonte de inspiração dos Puristas. Deles, peguei a ideia de superioridade e pureza racial — uma das motivações mais odiosas que um vilão pode ter e completamente injustificável. Mas outros grupos também emprestaram características. Por exemplo, dos prussianos do Séc. XIX tirei a sana conquistadora e unificadora (e também algumas ideias de táticas que ainda não apareceram no jogo). Já outros traços são inéditos dos Puristas. Eles não são simplesmente nazistas com outro nome, nem meramente uma mistureba de diferentes organizações da Terra. São algo único, específico de *Tormenta*. Usamos as referências para facilitar o entendimento, mas vamos além delas. Infelizmente, como a Guilda do Macaco está em andamento, ainda não posso dar muitos detalhes sobre eles.

O que posso dizer é que eles são *maus*. É bom ter tramas com "tons de cinza" — personagens ambíguos, pontos de vistas conflitantes, etc. Mas, às vezes, é bom ter vilões claros. É bom bater em soldados inimigos sem crise de consciência, sem precisar pensar no outro lado. E vilões absolutos permitem isso. De quebra, não excluem ambiguidades na campanha. Ainda podemos ter intrigas políticas, com negociatas, alianças, traições, etc. Afinal, o fato dos Puristas serem malignos não torna os outros reinos automaticamente bondosos...

Fique atento aos próximos episódios da Guilda para ver os Puristas em ação. Ou coloque-os em sua mesa e faça você mesmo as maldades deles. A próxima *Dragão Brasil* trará informações concretas sobre os membros dessa facção, com fichas para o mestre usar.

GUILHERME DEI SVALDI